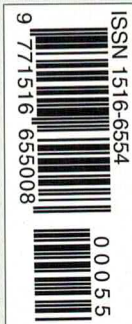
ANO 5 – Nº 55 – DEZEMBRO DE 2000 – R$ 9,90
internet.br
EDIOURO
A REVISTA QUE VOCÊ LÊ E ENTENDE
ISSN 1516-6554
9 771516 655008 00055
Conexão
TOTAL
VÍRUS
SERÁ QUE SEU
CELULAR CORRE PERIGO?
MODA HIGH-TECH
ROUPAS E ACESSÓRIOS
VINDOS DO FUTURO
TELA QUENTE
SOFTWARES QUE
DÃO UM SHOW
DE IMAGENS
TRANSFORME
SEU LAR NUMA
'CASA INTELIGENTE'
VOCÊ SABE QUE FIM LEVOU A LINGUAGEM JAVA? NÓS JÁ DESCOBRIMOS

Eduardo Carvalho
(ecarvalho@internetbr.com.br)
Editor-assistente

A conex o nossa de cada dia

Um futuro no qual a máquina trabalha e o homem "descansa" e comanda tudo quase que só com um piscar de olhos está cada vez mais próximo. Para o bem – comodidade e instantaneidade – e para o mal – máquinas ditando as regras? –, um cenário assim parece mesmo inevitável. E nós, da internet.br, preferimos bater bola com o lado positivo, dar atenção ao conforto de viver em ambientes integrados e inteligentes. Quer um exemplo, leitor? A sua casa. Pode acreditar: no ambiente doméstico, em vários aspectos esse futuro já desembarcou.

Se a casa inteligente, na qual tudo funciona a um estalar de dedos, ainda não é totalmente viável, viver conectado aos aparelhos no dia-a-dia do lar doce lar é algo que está ao alcance das nossas mãos (e bolsos). Repare só: os computadores podem compartilhar impressora, programas de tudo quanto é tipo e as crianças – ou nem tão crianças assim – podem se esbaldar em jogos online; o som que vem do micro pode ser ouvido em caixas superpotentes; a TV está prontinha para passar na tela do PC e vice-versa; e existe ainda a moderna automatização residencial, por meio da qual já é possível fazer monitoramento da casa com vídeo online, via Internet.

Foi pensando nesse conceito de "conectividade total" que fomos à luta para descobrir o que você pode fazer para interligar sua casa e dotá-la de "inteligência", tornando mais funcionais aparelhos de som, TV, DVD, vídeo... Nessa busca, montamos até um miniguia para transformar, veja só, seu palmtop num "controle remoto universal", que comanda vários aparelhos. Confira, está tudo na reportagem de capa, a partir da página 48.

Como se isso não bastasse, ainda apresentamos o condomínio do futuro, que já está sendo construído em São Paulo com a última palavra em tecnologia e conectividade. E, para completar, um presente: na forma de CD, um tutorial com todas as dicas para você montar sua própria rede doméstica de computadores.

Somando-se a esse quadro o telefone celular, o fax, o pager, o e-mail e as mensagens instantâneas via Web – ou seja, tudo o que nos deixa passíveis de ser localizados e de encontrar o mundo a qualquer hora do dia ou da noite –, chegamos à conclusão de que uma conexão permanente já nos envolve e que, tão cedo, não pára de crescer. Não se assuste. Afinal, em menos de um mês o século XXI vai entrar pela sua porta, e sem pedir licença.

DIRETÓRIO

Capa – foto: Marcelo Correa/produção: Cristina Boller/Modelo: Bianca Romano

MAILBOX

Aqui você pergunta, critica, pede e tira dúvidas com a equipe da *internet.br*. Sinta-se à vontade e fale conosco!

LIVRO

Caros amigos da revista *internet.br*.

Caiu-me nas mãos um exemplar da série de livretos "Aprenda a Fazer sua Home Page". Se não me engano, trata-se do volume 1. Gostaria de saber se tenho como adquirir os outros volumes dessa série. Parabéns e obrigado pela atenção.

Glaucio Fontana
glauciof@urisan.tche.br

Olá, Glaucio.

*Há algum tempo, a Ediouro Publicações juntou os três livrinhos da série "Aprenda a Fazer a sua Home Page" e editou o livro "Faça a sua Home Page". Você o encontra nas principais livrarias do país ou pode comprá-lo no site da Ediouro (**www. ediouro.com.br**).*

PÁGINA

Estou tentando criar uma home page, conforme está sendo explicado no site da America Online, mas não estou tendo resultado. O que devo fazer?

silvasuperlindo@aol.com

Caro,

entramos em contato com a America Online para tirar a sua dúvida. Veja a resposta que recebemos: "Para publicar sua home page na AOL, siga os seguintes passos: 1) clique no ícone Internet na barra de ferramentas; 2) selecione a opção Ftp Transferência de arquivos; 3) aparecerá uma tela onde estão todas as informações sobre Ftp do usuário em inglês. Clique em Ok para confirmar; 4) aparecerá uma tela escrita "Conectado A members.aol.com"; 5) clique no ícone carregar e digite o nome do arquivo como index.htm; 6) clique em continuar; 7) aparecerá uma tela escrita Upload. Clique no ícone Selecionar Arquivo; 8) selecione o arquivo da home page do usuário e clique em Abrir; 9) o arquivo index.htm aparecerá na tela "Conectado A members.aol.com"; 10) agora, seu endereço da página do usuário será http://members.aol.com/nomedetela". Em caso de dúvida, entre em contato com a nossa Central de Atendimento, nos telefones 4993-5993 (São Paulo) e 0800-787879 (outras cidades)."

ARQUIVO

Sou assinante da *internet.br* e tenho a seguinte dúvida: Como disponibilizar um arquivo para que ele possa ser "downloadeado" através da minha página? É um documento Word. Gostaria que, se alguém tivesse interesse, pudesse baixá-lo para ser lido off-line.
Obrigada.

Lys
lys@arqui.g12.br

Oi, Lys.
Basta que você crie um link para esse arquivo, assim como você cria um link para outra página em HTML. Porém, como o Explorer trabalha em conjunto com o Windows e o Office, pode acontecer de, em alguns casos, a pessoa que clicar nesse link consiga a façanha de abrir o Word dentro do Explorer com o conteúdo de seu arquivo. Aconselho você a "zipar" o arquivo (por menor que seja) para que isso não aconteça quando o internauta for baixá-lo.

PROFISSIONAL

Oi, gente.
Gostaria que vocês me indicassem como posso fazer para me tornar uma profissional do ramo digital. Tenho 22 anos e estou no último ano da faculdade de matemática com ênfase em informática. Lendo a coluna "Rede de Emprego" da edição de setembro, resolvi investir nessa carreira mas não sei se é preciso fazer outra faculdade, um curso de webdesign, de rede, enfim... gostaria que vocês me dessem um help, pois queria muito poder atuar nessa área.

Pollyanna
jasmyne@ssa.zaz.com.br

Bom, Pollyanna,
*para responder à sua pergunta, procuramos alguém que trabalha no mercado e conversamos com o gerente de projetos da BrazilWeb (**www.brazilweb.com.br**), Leandro Bulkool. Veja o que ele tem a dizer:*
*"Pollyanna, você já está no caminho certo. Faculdade de matemática, com ênfase em informática, já te dá uma base para se tornar uma programadora. Não aconselho um curso de webdesign, devido o fato de sua área ser outra – não estamos falando de design do site e sim do desenvolvimento do sistema. Aconselho você a buscar cursos que englobem conceitos de programação, como ASP, PHP3, SQLServer e, claro, ter um bom conhecimento de HTML, para poder manipular da forma que quiser. Comece a procurar cursos, como os disponíveis na Infnet (**www.infnet.com.br**), que são bastante completos e podem agregar grande valor ao seu currículo."*

GRAVAÇÃO

Oi, pessoal da *internet.br*, tudo bem?
Gostaria de saber de vocês se existe um programa para gravar músicas de discos de vinil e de fitas cassetes para CD? Posso fazer o download gratuitamente?
Um abraço.

Paulo Cesar
pauloterapeuta@ig.com.br

Oi, Paulo Cesar.
*Existem recursos específicos para você fazer isso, sim. O processo é explicado no site MP3Box (**www.mp3box.com.br**). Dê uma navegada por lá e boa sorte!*

EDIOURO PUBLICAÇÕES S.A.

internet.br

REPRESENTANTES AUTORIZADOS PARA VENDAS DE ASSINATURAS

Oliveti Representações Comerciais Ltda
Rua Felipe Schimidt, 390 Sl 810 - Galeria Comasa - Florianópolis - SC
CEP: 88.010-001 - Tel: (0XX48)-324-0266 - Fax: (0XX48)-324-0179/1647
Aliança Distr. e Representações Ltda
Rua Diogo Móia, 156 - Umarizal - Belém - PA
CEP: 66.055-170 - Tel: (0XX91)-223-9013 - Fax: (0XX91)-242-5125
KMR Representações Ltda
Rua 13 de Maio, 81 - Santo Amaro - Recife - PE
CEP: 50.100-160 - Tel: (0XX81)-423-1088 - Fax: (0XX81)-423-7373
VMV Com. e Distr. de Livros e Revistas Ltda.
Rua do Andradas, 1270 Cj. 132 - Centro - Porto Alegre - RS
CEP: 90.020-008 - Tel: (0XX51)-226-1762 - Fax: (0XX51)-227-5483
Machado Ribeiro Distr. e Com. de Liv. Rev. e Jornais Ltda
Rua Independência, 23 - Nazaré - Salvador - BA
CEP: 40.040-340 - Tel: (0XX71)-241-5877
Fax: (0XX71)-241-5376 / 322-3935
Empresa de Distribuição Editorial Ltda
Av. Amazonas, 641 - 13º andar - Conj. 13/A - Centro - Belo Horizonte - MG - CEP: 30.180-000 - Tel: (0XX31)-273-1655 - Fax: (0XX31)-222-9035 / 224-6120
Christino Distribuidora Representação Ltda
Srtv N - Qd. 701 sl 4036 - Ed. Brasília Rádio Center - Brasília/DF
CEP: 70.719-900 - Tel.: (0XX61)-327-2140
Peach Work prestação de Serviços LTDA-ME
Rua Muniz de Souza, 248 sala 01 - Jd. Aclimação - São Paulo - SP
CEP: 01.534-000 - Tel.: (0XX11)-3277-7672 - Fax: (0XX11) 6914-5991
Lenita Pinto Alves - ME (J. J. Aragão)
Rua Dr. Pedro Borges, 20 Sl. 2205 - Fortaleza - CE
CEP: 60.055 -110 - Tel.: (0XX85)-454-2120 - Fax: (0XX85)-254-7163
M.A Sarti Distr. de Revistas e Jornais Ltda
Rua 24 de maio, 35 - 4º andar - conj. 401/415 - Centro - São Paulo
CEP: 01.041-000 - Tel.: (0XX11)-228-4135 - Fax: (0XX11)-228-1914
S & N Ltda
Rua do Acre, 28 sala 1203 - Centro - Rio de Janeiro - RJ
CEP: 20081-000 - Tel.: (0XX21)-516-0760

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Meio Mais Comunicação
Rua Gabriela Mistral, 250/32 Curitiba - PR
CEP: 80540-150 - Tel/Fax: (0XX41)-352-9169

MK Comunicação e Marketing Ltda
SRTVS, Q. 701, Centro Empresarial Brasília,
Bl. C, Sl. 220 - Brasília/DF
CEP: 70340-907 - Telefax: (0XX61)-314-1493

Multimedia, Inc.
Fernando Mariano
7061 Grand National Drive, Ste 127
Orlando FL 32819-8398 USA

PUBLICAÇÕES DA EDIOURO

TECNOLOGIA
Internet Business, Internet.br e Web Guide
FEMININA
Cabelos & Cia
PASSATEMPOS
Grupo Coquetel
Mata-Palavra, Busca-Palavra, Acha-Palavra, Ouro Rublo, Ouro Dólar, Ouro Peso, Fácil Leve, Caça-Formiga, Caça-Grilo, Fácil, Desafio Cobrão, Desafio Cérebro, Desafio Cuca, Grande Júpiter, Grande Aquiles, Grande Apolo, Criptograma, Criptomania, Criptomix, Coquetel Bíblico, Super Difícil, TV Sucesso, Ouro Escudo, Fácil Suave, Grande Midas, Letrão Olho Grande, Ouro Libra, Cripto Jóia, É Sopa, TV Astros, Grande Hércules, Letrão Vista Alegre, Ouro Real, Cata-Mariposa, Moleza, Picolé Cruzadinhas, Super Fácil, Caça-Palavra, Prata Fácil, Pesca-Palavra, Ouro Cruzeiro, TV Vídeo, Cata-Gafanhoto, Grande Titã, Letrão Difícil, Picolé Bacana, Criptogênio, Super Desafio, Aço Gênio, Mega Desafio, Grande Ajax e Letrão Master

DIRETORIA CORPORATIVA
Jorge Carneiro
Marco Antônio Carneiro
Elizabete Carneiro Floris
Irina Gertum Carneiro

DIRETORIA EXECUTIVA
Homero Morgado
Divisão Industrial

Luiz Fernando Pedroso
Divisão Adm/Financeira

Edaury Cruz
Divisão Livros/Educação

DIVISÃO REVISTAS
Laercio Ribeiro
laercio@ediouro.com.br
Diretor Executivo

Ana Lúcia Correia
analucia@ediouro.com.br
Gerente de Produto

internet.br

Ano 5 - Nº 55

REDAÇÃO

Editora: Carla Baiense (*carlabaiense@internetbr.com.br*)
Editor-assistente: Eduardo Carvalho (*ecarvalho@internetbr.com.br*)
Repórteres: Juliana Marcenal (*jumarcenal@internetbr.com.br*) e Leonardo Paiva (*lpaiva@internetbr.com.br*)
Editor de Arte: Octavio Aragão (*oaragao@ediouro.com.br*)
Diagramação: Carlos Paiva, Franconero E. da Silva, Janaina Lontrato e Jorge Raul de Souza
Produção Gráfica: Celso Branco e Renato Mota Monteiro
Assistente Administrativa: Eliane Silva

Colaboraram Nesta Edição:
Revisor de texto: Marco Antonio Corrêa
Redação: Aroaldo Veneu, Berenice Menezes, Bruno Drummond, Carlos Alberto Teixeira, Daniel Aisenberg, Eduardo Ramos, Julio Preuss, Luis Leiria, Maíra Pimentel, Márcio Damasceno, Nelson Vasconcelos, Tereza Karabtchevsky e Victor Santiago.

Capa: Foto de Marcelo Corrêa

CANAL WEB (*www.canalweb.com.br*)

Editor: Cristiano Mansur (*cmansur@canalweb.com.br*)
Coordenador Técnico: Marcio Elias (*marcio@canalweb.com.br*)

PUBLICIDADE

Gerente Nacional de Comercialização: Eduardo Vitor Alves (*evitor@ediouro.com.br*)

Executivos de Contas: Ronaldo Piloto e José Claudio Simões
Rio de Janeiro: Tel.: (0XX21) 560-6122 R.374/375

Gerente de Publicidade SP: Dervail Cabral
Executivos de Contas: Patrícia Queiroz e Marcio Roberto Santtos
São Paulo: Tel.: (0XX11) 5589-3300 R.275

Coordenadora de Vendas e Assinaturas: Carla Sobreiro

Central de Vendas e Atendimento Assinaturas: 0800-55-5220

Fotolito: Ediouro
Impressão: Globo Cochrane - Vinhedo

Internet.br (Edição 55, ISSN 1516-6554, dezembro de 2000) é uma publicação mensal da **Edições Publicações S/A. Rio de Janeiro:** Rua Nova Jerusalém nº 345 CEP 21042-230 Tel.: (0XX21)-560-6122 Fax: (0XX21) -290-7185 **São Paulo:** Av. Bosque da Saúde, 1432 – bairro: Saúde – CEP: 04142-082 – Tel/Fax.: (0XX11)-5589-3300. Distribuição com exclusividade nacional, à exceção da cidade do Rio de Janeiro, Dinap S/A Estrada Velha de Osasco, 132 Tel.: Pabx (0XX11)-868-3000 Osasco-SP. Rio de Janeiro: Fernando Chinaglia Distribuidora S/A Rua Teodoro da Silva, 907 RJ **Números atrasados:** Podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor 0800-55-5220, ao preço da última edição em banca, mais custos de postagem.
Departamento de Assinaturas: (0XX21) 560-6122 r:271

IVC

As opiniões expressas pelos colunistas não refletem a posição editorial da *internet.br*

ANER

LEI DE CORREIO

No dia 12/10/2000, ao abrir minha caixa postal, deparei-me com uma mensagem convidando-me para participar de uma comunidade voltada para e-commerce, e-business e webmarketing. O que mais chamou a minha atenção é que, no rodapé da carta, o redator alicerçava sua mensagem como legítima, porque, segundo ele, estava amparada pela seguinte lei: "Legislação sobre correio eletrônico, seção 301, parágrafo (a) (2) (c), decreto S. 1618, Título Terceiro aprovado pelo '105 Congresso Base das Normativas Internacionais sobre SPAM'". Quem redigiu tal legislação e quem a aprovou? Por favor, caso descubram algo referente, mandem para minha caixa postal. Para não ficar como um hoaxe, envio o e-mail desta comunidade: infoene-subscribe@egroups.com.

Marcus Vinicius Amaral Camargo
marwin@zaz.com.br

Olá, Marcus.

*Consultamos o advogado Renato Opice Blum (**contato@opiceblum.com.br**), estudioso das leis na Internet. Observe a resposta que ele nos enviou.*

"Não há, no Brasil, ainda, legislação específica sobre o envio de mensagens não solicitadas (spam). Porém, qualquer um que praticar tal ato (envio sem permissão), poderá responder pelos danos causados (no caso de colapso ou atraso em provedores ou caixas postais pelo tamanho da mensagem) ou ser compelido judicialmente à interrupção do ato. No Brasil, há o Projeto de Lei nº 2.358/00, que aplicará multas de 5.000 a 10.000 UFIRs (se aprovado). Quanto à lei citada pelo leitor, não há registros sobre sua existência. Experimente notificar o emissor exigindo esclarecimentos."

BACKUP

Adorei a matéria sobre o backup a distância. Tanto que já estou fazendo uso. Vai aqui uma observação: no "Porta-arquivos" do Yahoo!, podemos subir até seis arquivos, e não apenas um, como está na matéria.

Um beijão e obrigada pela grande dica

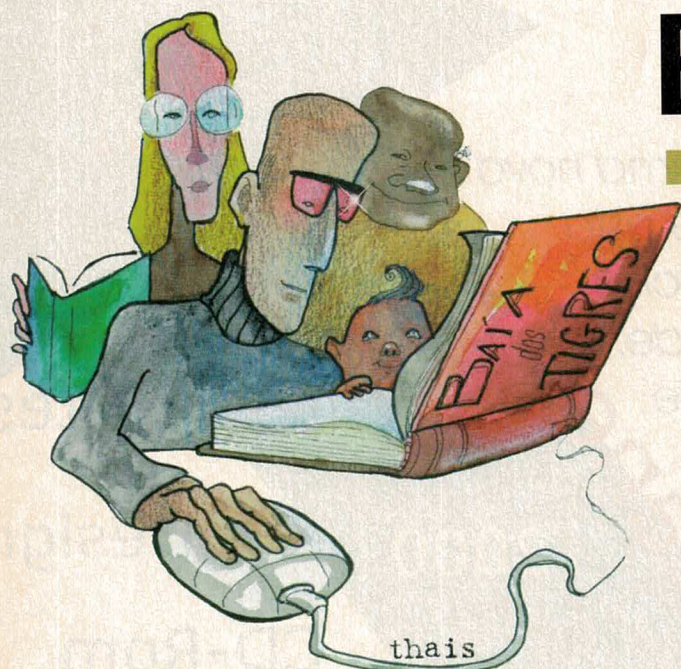
Walerya
waly@uol.com.br

Que bom que tenha gostado da matéria, Walerya. Seu toque está dado e esperamos que faça bom proveito dos porta-arquivos virtuais.

ERRATA

Na revista *Internet.br* de agosto/2000, nº 51, na matéria sobre "Tamanho não é documento", os menores provedores do Brasil, houve um erro que gostaríamos que corrigissem através de uma errata. A idade do diretor do Provedor Infornet de Itapecerica não é 76 anos e sim 46.

MERGULHO NO FUTURO

Luis Leiria, de Lisboa
(leiria@mail.telepac.pt)

Baía dos Tigres

Agora que tanto se fala dos e-books, os livros eletrônicos que já são o pesadelo de muitos editores, mas que fazem as maravilhas de alguns autores, lembrei-me de falar-vos de "Baía dos Tigres", um livro lançado há um ano aqui na terrinha e que tem vendido feito pãozinho quente: já vai na terceira edição, com 13 mil exemplares editados.

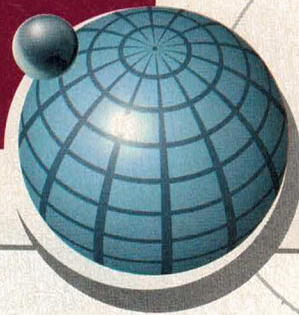
O autor, Pedro Rosa Mendes, é um colega de profissão, jornalista de um dos mais prestigiados diários portugueses, o "Público", que, em 1997, empreendeu a louca aventura de atravessar a África de costa a costa, partindo e chegando a países de língua portuguesa. Começou em Luanda, capital de Angola, e terminou em Quelimane, Moçambique. Atravessou territórios de guerra, terrenos que acumulam a maior dose de minas antipessoal por metro quadrado do mundo, viveu na carne o que é o medo e conheceu muita gente habituada ao pavor do cotidiano. Recolheu histórias, fotografias, gravações. E escreveu um livro que é uma solução de compromisso entre a reportagem e a ficção.

Mas o mais original de tudo é que o lançamento da obra foi feita simultaneamente em papel e na Internet (*www.baiadostigres.com*). Não se trata propriamente de um e-book, porque Pedro Rosa Mendes quis aproveitar todas as vantagens do hipertexto e construiu na verdade um web-livro bastante diferente do de papel. Diferente porque não-linear. A navegação no livro pode ser feita por meio do mapa da viagem ou, simplesmente, clicando-se nos barcos que apontam para o avanço ou o para o retrocesso. O leitor pode ainda "ficar" na mesma cidade. Se se sentir perdido, há sempre o acesso ao mapa para reorientar-se.

Além disso, o autor pôs na Web inúmeras imagens e sons, nesse caso, de gravações feitas pelo próprio, que tornam a edição online muito mais rica que a de papel. Essa é, aliás, a opinião do próprio Pedro Rosa Mendes: "Rapidamente percebi todas as possibilidades do hipertexto e da escrita não-linear. Descobri que o meu livro-papel – o original – é uma obra não-linear na sua construção. Para construir este site, voltei às fontes do livro, aos fragmentos. No final, o site foi feito de elementos gráficos que não têm nada a ver com a lógica do livro-papel, onde teriam provocado uma 'distorção' de leitura. Acho que o livro virtual é o livro mais real. O web-livro oferece-nos, porque as multiplica, todas as possibilidades de relações entre todas as histórias. Como o livro é muito cartográfico, cada história significa uma posição no mapa e, se mudamos a nossa posição relativa no conjunto (a ordem dos capítulos no livro, por exemplo), o sentido se modifica. É por essa razão que o site é mais rico que o livro 'original'", explicou ele ao jornal francês "Libération".

A construção da versão eletrônica de "Baía dos Tigres" foi realizada pela designer iugoslava Olivera Batajic, e assim o site foi nascendo na Internet: entre Belgrado e Lisboa, com a colaboração de Ana Kuzmanovic, uma professora de espanhol da Universidade de Belgrado, que manteve a ponte entre as línguas envolvidas no projeto: português, espanhol, sérvio e inglês. A visita ao livro de Pedro Rosa Mendes é indispensável para quem gosta da boa literatura. ◾

Luis Leiria é editor na produtora de televisão Mínima Ideia, de Lisboa (Portugal)

Ilustração: Thais de Linhares

Editado por Eduardo Carvalho

Ecos

Sites sobre nada

Não é de hoje que a euforia irracional sobre as empresas pontocom deu lugar a um pânico, também irracional, a respeito destas mesmas empresas que, no parecer de especialistas e gurus, estão fadadas ao fracasso. Dizia-se que toda boa idéia viraria uma empresa de milhões. Hoje, há quem diga que qualquer idéia só resulta em prejuízos de milhões. Nem oito nem oitenta, caro leitor. Mas o certo dessa esquizofrenia toda é que é bem clara – e cruel – a diferença entre uma idéia e uma empresa.

Institutos de renome, como o Gartner Group, afirmam que 95% das empresas de Internet irão para o ralo nos próximos cinco anos. Talvez antes. E não é de se estranhar. Sem o capital aventureiro financiando toda e qualquer idéia que parecesse inovadora, não há mesmo como manter o ritmo de nascimento de sites em números absolutos da Internet. Isso se reflete no lançamento de novos sites, que se tornou muito mais escasso este ano.

Acredito que falte aos empreendedores uma noção clara da diferença entre site e empresa. Se você tem uma idéia de um site para debater o dia-a-dia de jovens skatistas do Paraná, realize-a. Defendo a tese de que toda fonte criativa deva ser bebida. Mas veja antes se o que você tem em mente é um fanzine ou uma empresa.

Tem muita gente que não percebe essa simples diferença. Criar espaço, fazer barulho ou ser divertido não necessariamente significa ganhar dinheiro. E empresas precisam, infelizmente, de dinheiro para pagar aluguéis, salários, impostos etc.

Contrariando todo o bom senso, ainda hoje surgem, de vez em quando, sites sobre nada, geralmente sobre cultura, humor ou sexo, que se apresentam como empresas, participam de feiras e investem em publicidade. São jovens que corajosamente depositam suas economias em projetos que, infelizmente, só dão razão ao povo do Gartner.

O que faz a Internet tão especial é que ela é obrigatoriamente democrática, por mais que portais monopolizem a massa dos acessos. O que isso significa? Que há espaço infinito para sites que só dependem da boa vontade de seus criadores, mas o mercado para empresas é uma verdadeira selva. Não é vergonha montar um site e dizer que não pretende ganhar dinheiro com ele. Vamos separar sites de empresas que atuam na Internet. Melhor assumir que não se tem pretensões capitalistas num site sobre alguma coisa do que empurrar para os outros uma empresa pontocom sobre o nada, que não ganhe nada e que não seja nada.

Feliz Natal e feliz novo milênio, com mais árvores, baleias e estrelas do que chips.

Roberto Cassano
rcassano@canalweb.com.br

Bruno Drummond

Animando a rede

Se a Internet já existisse quando Walt Disney resolveu produzir Branca de Neve e os Sete Anões, as coisas teriam sido muito mais fáceis pra ele. Na época, o futuro idealizador da Disneylândia aplicou dinheiro do próprio bolso, empenhou a casa e foi contra toda a crítica cinematográfica, que jurava que um desenho animado em longa-metragem seria cansativo demais para as crianças, seu público-alvo, e insuportável para os pais, o público secundário. Ledo engano. O filme foi um sucesso total e foi o primeiro tijolo sobre o qual Disney construiu seu império.

E hoje? Como seria se Disney começasse agora e seu projeto fosse um longa animado por meio da rede? Certamente, muita gente diria que seria inviável ou, na melhor das hipóteses, muito lento para a maioria dos usuários da Intenet, que usam computadores com pouca memória e não teriam tempo ou paciência para assistir ao filme. Ok, pode até ser que as máquinas de muitos internautas não tenham capacidade para baixar ou assistir online a um filme de longa-metragem, mas muita gente boa, no Brasil e no mundo, está aproveitando a Web para divulgar seus trabalhos em animações dos mais diversos tipos. Assim, enquanto as tecnologias de ponta ainda não chegam ao grande público, quem gosta de desenhos animados pode se divertir com trabalhos leves, mas nem por isso com menos qualidade, em vários endereços.

DESENHOS VERDE-AMARELOS E INTERNACIONAIS

O pessoal da Anima Mundi (*www.animamundi.com.br*), do Rio de Janeiro, vem travando uma batalha há nove anos para divulgar o que existe de melhor em animação nacional e internacional. No site dessa turma, o internauta pode enviar diretamente sua animação em Flash ou Gif e participar do concurso Anima Mundi Web, assistir a trabalhos de concorrentes e ainda dar uma olhada no que aconteceu nas versões anteriores do festival.

Em *www.animadores.com.br*, um grupo de profissionais, sediado em São Paulo, se apresenta como uma produtora de filmes de animação voltada, principalmente, para o mercado publicitário e oferece alguns exemplos de animações conhecidas, nacionalmente, por meio de anúncios para TV.

Pra quem tem facilidade em inglês e muita curiosidade sobre o que os estrangeiros fazem, é só dar um clique em *www.aardman.com*, onde se vê fantásticas animações com massinha, e, uma vez lá, aproveite pra experimentar o jogo do engraçadíssimo Angry Kid. Já o pessoal da MetroLight Studios (*www.metrolight.com*) se especializou em efeitos especiais digitais para o cinema e parques temáticos, tendo em

- O rock espanhol, por si só, já mereceria uma coluna Circuito Digital só pra ele, especificando os artistas e suas histórias, mas, enquanto isso não acontece, vale dar uma olhada (e "ouvida") no site Links de Rock Latino ***(http://members.tripod.com/~hipodel/rocklatinolinks.html)***. São 282 bandas, mas preste atenção nas canções do El Ultimo de la Fila, uma espécie de Legião Urbana espanhola, com guitarras flamencas e letras engajadíssimas.

- Greg Egan, além de um dos bons nomes da ficção científica mundial, é programador de computadores e seu site (***www.netspace.net.a/~gregegan/***) é perfeito para todos os gostos. Contos, artigos, concursos e até animações fazem a festa para os fãs do gênero. Destaque para os artigos científicos da série Foundation, que tratam de assuntos como física quântica e dilatação do tempo de forma leve e acessível.

- O site do escritor e roteirista de quadrinhos inglês Grant Morrison (***www.grant-morrison.com***) é visualmente fraquinho, mas bate um bolão no quesito conteúdo. Com ensaios inéditos, fotos e scripts originais de histórias como "We're all policemen". Imperdível!

seu portfólio online peças para os filmes Batman Forever, Total Recall e Mortal Kombat.

No famosíssimo site da Pixar (*www.pixar.com*), empresa responsável pelos megassucessos Toy Story e Formiguinhaz, a novidade é o link para a novíssima aventura da Disney/Pixar: Buzz Lightyear of the Star Command: The adventure begins, uma continuação de Toy Story 2, com o boneco astronauta.

OS MELHORES DO MUNDO

Alguns dos maiores animadores em 3D da rede estão reunidos em *www.raph.com/3dartists* e vale a pena dar uma olhada no destaque do mês: os cenários do artista Tsohan Wu, de Taiwan. Já na *www.wildbrain.com*, está situado o paraíso dos animadores tradicionais, aqueles que não querem nem ver um programa de computador pela frente. Os episódios do Inferno, de Kozinsk, são geniais!

No endereço *www.blueskystudios.com*, dá pra ter certeza de que o talento brasileiro já invadiu terras estrangeiras, pois o diretor de animação Carlos Saldanha é um dos responsáveis pela qualidade de filmes como Bunny, que pode ser visto em *http://bunny.blueskystudios.com/bunny_home.html*, um curta fenomenal, que ganhou o Oscar de melhor curta de 1999. O próprio site da Blue Sky é um primor de design e merece ser analisado com carinho.

Se você já viu algum comercial com os bonequinhos M&M, com certeza conhece o trabalho de Will Vinton e seu estúdio (*www.vinton.com*). Quase onipresente na televisão mundial, com vários prêmios na estante, o trabalho de Vinton é um exemplo de qualidade e variedade. Dando destaque ao que ele chama de "Dimensional Animation", a técnica – tanto no cuidado em animar modelos 3D quanto no da animação tradicional de bonecos – é de deixar a boca aberta.

ESTILO E TRADIÇÃO

Enquanto feras influenciadas pelo velho Tex Avery, um dos reis da animação americana nos anos 40, mostram seu trabalho fantástico em *http://renegadecartoons.com*, os brasileiros do estúdio Dr. Smith, *www.drsmith.com.br*, de Porto Alegre, inovam no conteúdo, sem vacilar na técnica apuradíssima.

Ou seja, o futuro dos desenhos animados pela rede parece infinito, tanto pela variedade em produção – seja ela tradicional ou computadorizada – quanto pela facilidade em veiculação. O computador pode estar presente na concepção dos trabalhos ou meramente na divulgação, mas, de qualquer forma, parece que o casamento entre animadores e Internet, assim como o de Branca de Neve e o príncipe, está destinado a um final feliz.

• A atriz Jadda Pinquett-Smith, mulher do superastro Will Smith, está decidida a virar heroína de filmes de ação, assim como o marido. Depois de ter lançado (e afundado) um projeto de série em quadrinhos pela editora Awesome, a moça aceitou um papel em Matrix 2, como namorada do herói vivido por Keanu Reeves. Tudo isso e muito mais sobre aquele que promete ser o melhor filme de ficção científica de 2001 em ***www.whatisthematrix.com***.

• Essa é para os DJs de plantão: ***www.drumandbass.com.br*** e ***www.daveclarke.com.br***. O primeiro site é nacional e tem um acervo de dar água na boca de muito DJ internacional, enquanto o segundo é a casa virtual de um dos maiores pilotos de carrapetas ingleses (não confundir com o velho bluesman inglês, fundador da banda The Dave Clarke Five). O site é visualmente sóbrio, mas não careta, e oferece downloads de material do arquivo de Clarke.

• Paralamaníacos, aproveitem! O site de Herbert, Bi e Barone tem tudo para agradar aos fãs: agenda de shows, letras e cifras das canções, histórico da banda... e o que há de melhor em termos de animação em Flash.

Alta Definição

Micro de mão

Pesando apenas 75 gramas e sendo bastante compacto (10cm x 7,3cm x 2,7cm), o Travel Modem 56K pode ser conectado aos handhelds Pocket PC Revo e Pocket PC 5mx via linha telefônica convencional ou via GSM. O equipamento permite ao usuário realizar a comunicação de dados por meio da interface infra-vermelho, utilizando tecnologia WAP. O Travel Modem 56K da Psion possibilita também conferir e-mails, navegar na Web e receber e enviar faxes. Custa R$ 395.

Compra e venda

Este terminal ICE 600 permite ao consumidor total conexão com a Internet, enquanto ele realiza suas compras. O sistema funciona da seguinte maneira: a partir dessa conexão, o consumidor pode receber mensagens publicitárias por meio da tela touch screen. Estima-se por volta de oito segundos o tempo máximo de concentração numa propaganda, e é exatamente esse o período estimado para a transação eletrônica. Mais informações: (11) 3365-2600.

Em foco

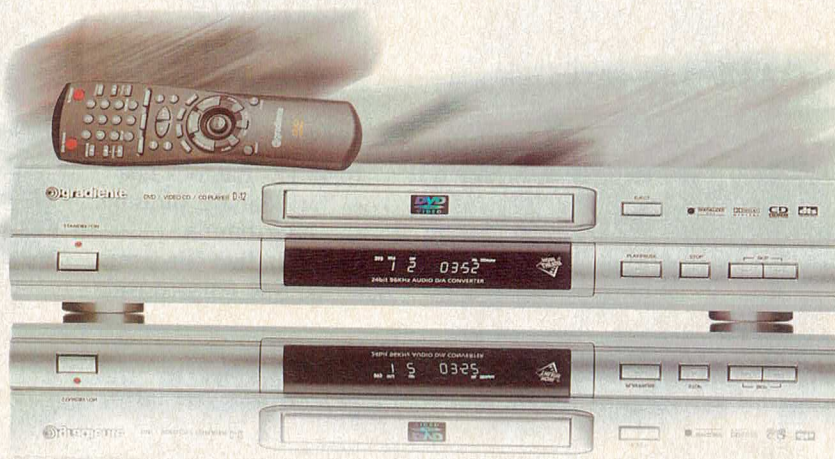
Ideal para amantes da fotografia, fotógrafos profissionais e editores de imagens, o scanner de filmes RFS 3600 produz digitalizações de alta qualidade. Com resolução de 3.600 dpi, o produto da Kodak pode ser utilizado tanto de negativos como de cromos 35 milímetros, inclusive em preto-e-branco. Seu recurso de foco automático assegura que os slides tenham excelente nitidez. À venda por R$ 2.900.

Fotos: Divulgação

Alô, recados!

Ouvir as mensagens deixadas na sua secretária eletrônica pelo celular já é possível por meio do modelo de telefone 2870 da Cassio, que possui secretária eletrônica. Além disso, o aparelho possui ajuste de toques para atendimento e modo de gravação por meio de fita cassete. O aparelho contém ainda um código de segurança automática. Preço: R$ 484.

Show de imagens

Seguindo a tendência da linha prata, chega ao mercado nacional mais dois modelos de videocassete DVD da Gradiente (***www.dvdgradiente.com.br***). Com 720 linhas de resolução, os modelos D-12 e D-10 têm seis canais de som e contam com menu em diversos idiomas, inclusive o português. Possuem efeitos especiais, como congelamento de cenas, câmera lenta e avanço quadro a quadro sem perda da definição de imagem.

Da secretária ao pager

Além de gravar as mensagens recebidas, essa secretária eletrônica (modelo TP-340, da Casio - ***www.casio.com.br***) as transmite diretamente para um pager. Assim, o recado recebido pode ser lido a qualquer hora do dia ou da noite sem que o usuário precise estar perto do aparelho. Totalmente digital, o aparelho dispensa inclusive as fitas, já que as mensagens são gravadas num chip. Preço: R$ 212.

Pérolas do chat

UNIVERSO ONLINE – UOL

(*www.uol.com.br*)

Mulher Maravilha: Entra na sala...
(15:39:05) Vedder: Entra na sala...
(15:39:37) Mulher Maravilha: Oi, pessoal, alguém quer tc?
(15:39:48) Vedder fala para Mulher Maravilha: Seu super-homem chegou.
(15:41:07) Mulher Maravilha: Sai da sala...

TERRA

(*www.terra.com.br*)

(15:56:54) tixa fala com Ñëg®0 Gå†0: Comé que tá o namoro? Vai dar casamento? R*...
(15:58:32) Ñëg®0 Gå†0 fala com tixa: O namoro vai bem... qto ao casamento, sei naum, miga... daki uns 4 anos, quem sabe, né? *rrr*...

IG

(*www.ig.com.br*)

15:50:12 - Baldock fala com Tata: Safada, piranha, vagabunda.
15:50:42 - Tata fala para Baldock: Não tenha dúvida.

WEB

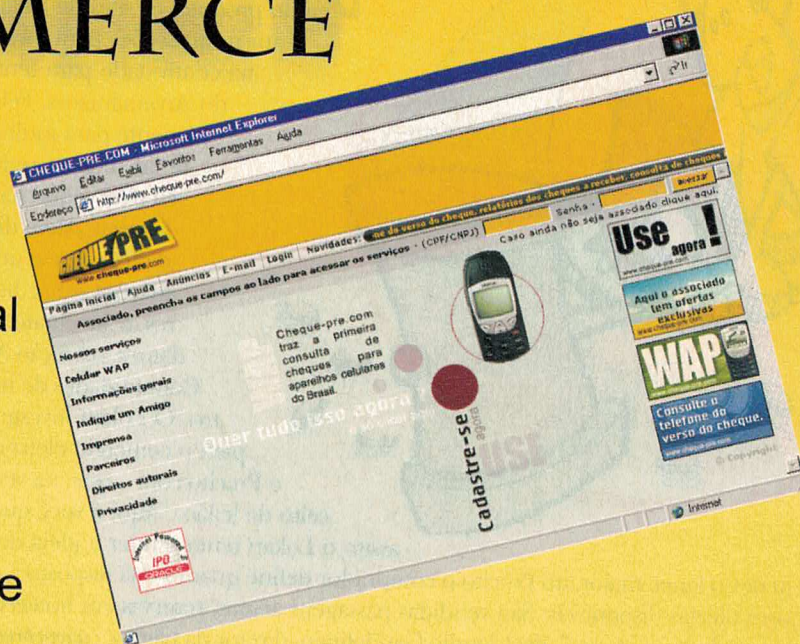
Rede salva-vida

Paramédicos do Canadá evitaram que um homem morresse de overdose de drogas e álcool, na Escócia. Um doce para quem adivinhar como. Graças à Internet, ora! Eles foram alertados sobre a situação por um canadense, que descobriu as condições do homem durante um bate-papo na Internet. Segundo o internauta canadense, o escocês ingeriu uma overdose de Valium e álcool durante uma crise de depressão. Os paramédicos avisaram colegas escoceses e o homem foi localizado e transportado, de ambulância, para um hospital em Bannockburn, noroeste de Edimburgo, onde foi internado e recuperado.

CHEQUE-PRE:

MAIS UMA OPÇÃO DE PAGAMENTO PARA O E-COMMERCE

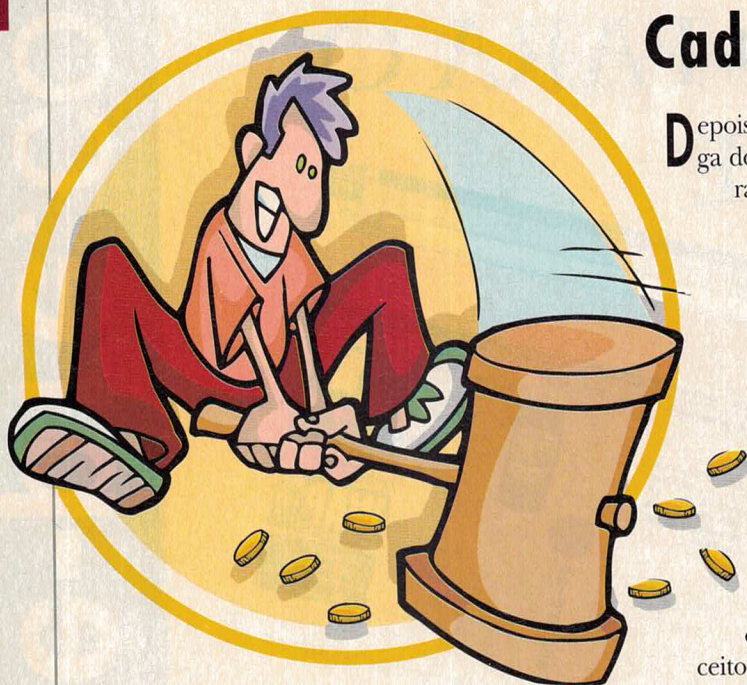
Mais de 30% das transações do comércio tradicional são efetuadas com cheque-pre.

E por que não utilizar o cheque-pre no e-commerce?

Acesse e veja nossas promoções!

Para mais informações envie um email para loja@cheque-pre.com

www.cheque-pre.com

www.cheque-pre.com

Lance Legal

Cada um na sua

Depois dos serviços diferenciados que dão garantia de entrega do produto, os sites de leilão Arremate e o Lokau criaram novas seções para usuários específicos, apostando na criatividade para tentar atraí-los, como é o caso do Arremaníacas. Feita como uma comunidade somente para mulheres, essa seção do Arremate faz uma varredura pelos anúncios do site, escolhe o que há de melhor e divide em categorias. Além disso, a seção oferece curiosidades sobre o universo feminino e até informações sobre horóscopo. Além das mulheres, o Arremate tenta atrair também os estudantes, na seção Arremate.Campus.

Comunidades de um lado, e-commerce do outro. O Lokau investe pesado em seções voltadas para o comércio eletrônico, como o Lokau Shop e o Precito.com – que, na verdade, é o "inverso" do conceito de leilão. "Aqui é você quem diz quanto quer pagar", assim o Lokau tenta vender a idéia do Precito. Em vez de levar o produto quem der o lance maior, no Precito o comprador define quanto está disposto a pagar e o site faz uma busca com as melhores ofertas disponíveis. São vendidas passagens aéreas, reservas em hotéis e carros. "Com esse sistema, vamos conseguir reduzir os preços", diz Cláudio Gandelman, diretor da página (*www.precito.com.br*), que pertence ao Lokau. Ele estima que o preço dos carros à venda no site pode vir a ter um desconto de até 15%.

Os leilões na Internet são uma festa democrática: cada um compra e vende o que quer. E tem gente anunciando cada coisa! Confira e dê suas risadas.

Ibazar (*www.ibazar.com.br*)

- Manequins em ótimo estado.
- Mesa para cortar sabão.
- Reboque para caldo de cana estilizado.

Mercado Livre (*www.mercadolivre.com.br*)

- Fritadeira elétrica para batatas.
- Garfos de madeira para coçar as costas.
- Porta-lápis de Nossa Senhora.

Mercado 21 (*www.mercado21.com.br*)

- Esparadrapos impermeáveis: 4.850 unidades.
- Cabelo para aplique.
- Petisqueira de cristal redonda importada.

Arremate (*www.arremate.com.br*)

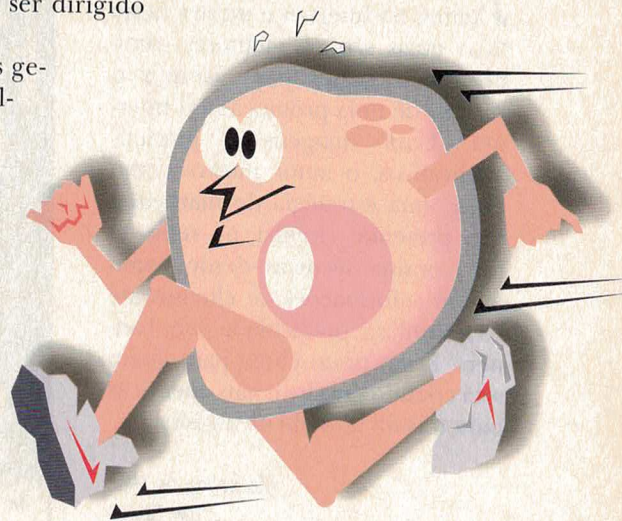
- Bota imobilizadora – Robocop.
- Quadro branco, magnético e flip-chart.
- My Web, na caixa e com nota fiscal (e com muito pouco uso).

PESQUISA

Corrida de bactérias

Está nas mãos das bactérias – isso mesmo, bactérias! – a missão de tornar a Internet mais rápida. A British Telecom está desenvolvendo um projeto que tem por objetivo mimetizar o sexo bacteriano para que a Web possa evoluir para uma rede mais eficiente. Segundo Ian Marshall, do centro de pesquisas da empresa na Inglaterra, acredita que o volume de tráfego da Internet está crescendo a uma velocidade insustentável. Em vez de ter um software que supervisiona a rede inteira, Marshall e seu colega Chris Roadknight projetaram os entroncamentos de uma rede para que cada um possa ser dirigido por uma parte de um software autônomo.

A British Telecom recorreu à natureza na forma de "algoritmos genéticos" (AG), que são programas inspirados em biologia habitualmente usados para ajudar a projetar ou evoluir coisas que as pessoas consideram difíceis. Os algoritmos tratam as seqüências de dados como se fossem material genético para mimetizar a seleção natural. Esses materiais podem ser combinados e modificados por mutação para produzir proles cuja adequação é então avaliada. As melhores são "procriadas" para produzir mais proles. Isso é repetido até que a evolução tenha levado ao melhor projeto.

Por enquanto, não há conclusões se essa tecnologia vai mesmo funcionar algum dia. O maior problema que os pesquisadores estão encontrando até agora é o fato de que as bactérias que formam os AGs são muito lentas para aplicativos em tempo real, já que exigem que a avaliação ocorra durante várias gerações.

OS CAMPEÕES DO WEB GUIDE POR CATEGORIA

Categoria	Site
Ciências: A Virtual Tour of the Sun	www.astro.uva.nl/demo/od95
Compras: ComDesconto	www.comdesconto.com.br
Cultura: Bíblia online multilíngüe	www.bibliaonline.com.br
Educação: Dicas para Pais e Educadores	www.sitededicas.com.br
Empresas: Parque dos Leilões	www.parquedosleiloes.com.br
Esportes: E-Sport	www.e-sport.com.br
Finanças: GatasBR	www.gatasbr.com.br
Informática: Entrala	http://entrala.hypermart.net
Lazer: Games Brasil	www.gamesbrasil.com.br
Notícias: Banca de Revistas	www.bhnet.com.br/banca
Saúde: Gineco.Com.Br	www.gineco.com.br
Serviços: Terra – Eleições 2000	www.terra.com.br/eleicoes2000
Sexo: Caverninha's Page	www.caverninha.com
Turismo: Cadastro Nacional de Hotéis	www.cnh.com.br

Dados referentes ao dia 25/10/2000

GALERIA

Título: Ant Bar – Artista: Patrik Grubb

Livros

Letras dirigidas

Marketing na Web, segurança e programação são os destaques entre os lançamentos que selecionamos para você este mês. Confira!

Jim Sterne é especialista em marketing na Internet e mostra neste livro quais são os melhores caminhos a se seguir para garantir o sucesso de uma promoção via Internet. Com imagens e gráficos explicativos, o autor mostra como bolar uma estratégia de marketing que pretende circular na rede. O livro ensina técnicas desde como extrair informações de clientes até como utilizar publicidade com banners. É um prato cheio para quem está criando um site e não quer ficar para trás na hora de divulgá-lo.

Marketing na Web
Jim Sterne
398 páginas
R$ 59
Editora Campus
www.campus.com.br

Segurança é hoje uma das principais preocupações de muitas empresas que estão conectadas à rede e sujeitas a um ataque. Uma das maneiras de se proteger desses imprevistos é com as Firewalls. Este livro contém todas as informações necessárias para desenvolver, escolher e administrar um destes sistemas. Um CD-ROM com 106 MB acompanha o livro e contém demonstrações e avaliações de produtos dos principais fabricantes, entre eles Sun e IBM.

Firewalls: Guia Completo
Marcus Gonçalves
656 páginas
R$ 84
Editora Ciência Moderna
www.lcm.com.br

Programar em Java se tornou algo mais do que necessário para quem quer entrar para o mercado virtual. Este livro ensina a utilizar a JavaServer Pages, que é uma linguagem baseada em Java e que cria conteúdos dinâmicos – além de dar total independência de plataformas, sem falar nas vantagens do design orientado a objetos. É o primeiro livro lançado no Brasil que fala de JavaServer Pages e, portanto, se você procurava algo para se destacar, este é o caminho.

Desenvolvendo na Web com JavaServer Pages
Duane K. Fields e Mark A. Kolb
592 páginas
R$ 69
Editora Ciência Moderna
www.lcm.com.br

Made in Brazil

'ICQ' verde-amarelo

Todo mundo adora o ICQ! O programa da florzinha verde logo conquistou milhões de internautas por possibilitar que os amigos espalhados pela rede sejam localizados. Imagine, então, se ele também fizesse outras proezas como ditar a sua mensagem em voz alta ou personalizar você com um personagem animado? Calma, não estamos falando de uma suposta versão 2001 do software israelense, mas de um semelhante 100% brasileiro. Apesar do nome, o AniMessage (*www.animessage.cjb.net*) foi criado pelo desenvolvedor de sistemas Welington Moreira, de 22 anos.

"O AniMessage foi criado em março", conta Welington, alegando que sempre gostou de criar pequenos programas nas horas disponíveis, mesmo que já existisse algo semelhante. "Acabava fazendo algum que, na maioria das vezes, tinha coisas que os outros não tinham e eu gostaria que tivesse, como foi o caso do AniMessage", diz. Mesmo que não tenha tido a intenção, alguns amigos virtuais de Welington conheceram, gostaram e repassaram o comunicador virtual, surgindo então a chance de instalar um servidor do AniMessage em um provedor.

O AniMessage possui atualmente cerca de 40 usuários cadastrados. Considerando a data em que foi lançado ao público (menos de uma semana antes de Welington conceder essa entrevista à *internet.br*, no começo de outubro), e sem contar com nenhuma campanha de publicidade, a aceitação tem sido muito boa. Mas será que o servidor agüenta um grande número de usuários? "Quanto à base de dados, acredito suportar pessoas o suficiente para meio mundo se comunicar sem problemas", confia.

O mago Merlin, que serve como "avatar" do internauta, é bastante simpático, mas quando teremos outros personagens para escolher? "Existe a possibilidade de o internauta poder desenhar o próprio personagem, mas criar uma animação compatível ainda é um processo meio complicado", pondera. Welington pretende implementar uma ferramenta de desenho mais simples para que cada pessoa personalize seu messenger da forma que bem entender. Ele pretende lançar também uma versão em inglês do software, a partir da edição 2.0. "A versão 2.0 virá cheia de novidades. Entre elas, um chat cujo acesso pretendo fazer bem direcionado a deficientes visuais", adianta.

(Leonardo Paiva)

FUTURO

Telefone acoplado ao corpo

A empresa NTT DoCoMo, do Japão, deixou os visitantes da feira de eletrônicos CEATEC – que aconteceu em outubro, em Tóquio – boquiabertos. Tudo por causa de um protótipo de como serão os telefones celulares no futuro. O telefone tem a aparência de um relógio de pulso, mas se diferencia dos telefones do tipo James Bond no modo como interage com o usuário: muito mais do que um simples telefone de pulso, o corpo de quem o usa se torna parte integrante do equipamento!

Grande parte da interação acontece via um sensor aplicado no lado de baixo do pulso do usuário. O sensor inclui um alto-falante e um microfone (o primeiro apontando para a parte interna e tocando a pele, e o segundo é montado na direção externa). Durante uma chamada telefônica, o usuário deve inserir os dedos na orelha. O som viaja pelos ossos e pela cartilagem do pulso até os dedos e então vibra no ouvido. A voz parece um pouco distante e o volume é baixo, mas funciona. Outra inovação fica por conta do controle do gancho do telefone: uma chamada pode ser iniciada ou interrompida estalando os dedos.

Fonte: Nua Surveys (**www.nua.ie**), dados de 19/10/2000

Compras via Web

Produto: cortinas em renda modelo meia-lua
Preço: R$ 36,88
Site: 3 Irmãs (*www.3irmas.com.br*)
Frete: varia com a localidade

E mais...

Produto: Faca Magnum Hi-Tech Blazer I
Preço: R$ 35,50
Site: On Jungle (*www.onjungle.com.br*)
Frete: varia com a localidade

Produto: Colônia Acqua di Gio
Preço: R$ 99
Site: Aquarella perfumes importados (*www.pagina.de/aquarella*)
Frete: varia com a localidade

Pesquisa feita em 25/10/2000. Preços sujeitos a alteração.

CORRESPONDÊNCIA

Avalanche postal

Bernard

Segundo o IDC, até o final deste ano o número médio de envios diários de e-mails no mundo deve chegar a 10 bilhões. O estudo, que tinha como principal objetivo entender a utilização do correio eletrônico nos próximos cinco anos, mostra também que em 2005 o número de mensagens deve chegar a 35 bilhões diariamente. Haja espaço na caixa postal e paciência para dar conta de tantas mensagens.

Granética

AVI – formato multimídia no qual podem ser gravadas imagens e sons. Este formato é executado normalmente no Windows Media Player.

Backup – cópias dos arquivos de seu computador, feitas por uma questão de segurança. Trata-se de uma prática bastante recomendável para não perder seus trabalhos, caso a sua máquina quebre.

A Internet responde

QUEM É NOEL?

Radar UOL (*www.radaruol.com.br*) – Noel Hungen (*www.insoft.softex.br/~hugnen*) é uma escola para alunos do primeiro grau em Fortaleza – CE.

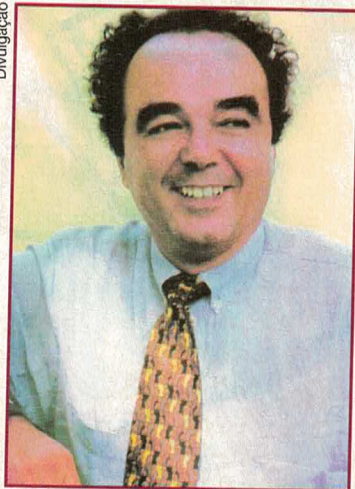
Achei! (*www.achei.com.br*) – O grupo Noel (*www.geocities.com/Athens/Forum/3296*) é uma entidade assistencial espírita baseada na imagem do compositor Noel Rosa.

Encontrei! (*www.encontrei.com*) – O Dr. Noel Lima é o responsável pela Clínica das Palmeiras (*www.noellima.com.br*), de cirurgia plástica, localizada no bairro de Botafogo, Rio de Janeiro.

Byte-papo

Tem Brasil no ICANN

Aos 56 anos, o cientista brasileiro Ivan Moura Campos respira Internet 24 horas por dia. Coordenador do Comitê Gestor Internet Brasil (CG) e CEO da Akwan Information Technologies – uma aceleradora para novas empresas de Internet –, ele foi escolhido em outubro para assumir a função de representante dos países da América Latina e do Caribe no The Internet Corporation fo Assigned Names and Numbers (ICANN), órgão responsável internacionalmente pelos domínios e registros da Internet. PhD em Ciência da Computação pela Universidade da Califórnia, em Los Angeles, Ivan tem consciência da sua função e da importância do desenvolvimento da Internet nos países da região que agora representa. Em conversa com a internet.br, *por telefone, ele contou alguns de seus planos para a nova função.*

Divulgação

Quais são os objetivos do ICANN?
O ICANN é responsável internacionalmente por estabelecer regras para o uso da Internet, como criação de nomes de domínios, atribuição de endereços IP para cada região e assinalamento de parâmetros de protocolos de Internet.

E quanto ao conteúdo?
O ICANN não é responsável por estabelecer políticas econômicas, de costumes ou sociais. Isso é uma incumbência de cada país. Aqui no Brasil, por exemplo, a maioria das propagandas, mesmo as de sapato, tem mulheres seminuas. No Canadá, por exemplo, isso não é permitido de forma nenhuma, porque fere os costumes locais. As questões relativas à censura, liberdade de expressão e direitos civis são de responsabilidade das sociedades e das nações.

Quais são as suas metas nessa nova função?
A primeira delas tem a ver com a criação da LACNIC (Latin American and Caribbean Network Information Center), que será um órgão para atribuição de endereços Internet na América Latina e no Caribe. Até o primeiro semestre do ano que vem, ela já estará funcionando, e a sede operacional será aqui no Brasil. Outro objetivo importante é a criação de um servidor de raiz que fique instalado nessa região, para baratear os custos e dinamizar a velocidade da rede.

Como você vê a Internet no Brasil?
Não há como negar o crescimento da Web no Brasil. O país representa 55% do mercado da América Latina. Nós somos a locomotiva da Internet nessa região. Mesmo assim, pesquisas recentes indicam que apenas 10% da população brasileira está conectada à rede, o que ainda é muito pouco. A Internet continua sendo no Brasil um fenômeno para as classes média e alta, e esse quadro precisa ser corrigido.

Quando isso irá acontecer?
Não dá para prever. Mas, no segmento corporativo, por exemplo, vejo cenários muito bons. Até mesmo o governo está envolvido nessa questão. É a primeira vez que isso acontece no Brasil. Com a criação do Fundo de Universalização de Serviços de Telecomunicação (Fust) – que tem como objetivo possibilitar o acesso de qualquer pessoa ou instituição aos serviços de Internet –, acho que haverá uma democratização desse acesso.

Envelopes de cara Nova

O Netscape Messenger também mudou para melhor na nova roupagem do 'Big N'

Por Leonardo Paiva

Ilustração: Thais de Linhares

FICHA TÉCNICA	
Programa do mês: Netscape Messenger	
Home page: *www.netscape.com*	
Nível do usuário: básico	
Tamanho: 16,06 MB	★★★
Interface:	★★
Preço: free	★★★★★
Cotação.br :	★★★

pior - ★ | ★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★★★ - melhor

Na edição 53 da *internet.br* (outubro), apresentamos aqui a versão 6.0 do browser Netscape, falando de seus novos recursos e visual. Prometemos também entrar em mais detalhes do programa de correio que o acompanha, o Netscape Messenger, que passou pelas mesmas modificações. Na edição passada, dissecamos outro programa de correio eletrônico, o Eudora 5.0 e, como promessa é dívida – e nós cumprimos (e pagamos) as nossas –, os fãs do "Big N" têm agora a chance de ficar por dentro da nova versão de seu programa de correio preferido. Vamos lá!

DOWNLOAD E INSTALAÇÃO

Se você baixou o instalador do Netscape 6 (257 Kbites) do endereço ***http://home.netscape.com/download*** (e seguiu as instruções publicadas na nossa edição 53), isso significa que, junto com o browser, você também já instalou o Netscape Messenger.

Caso não se lembre como faz, vamos dar essa colher de chá de novo: Uma vez na sua máquina, clique duas vezes no arquivo *N6Setup.exe* e obedeça as ordens que aparecerão na tela. A tela da

figura 1 perguntará o tipo de instalação que você deseja. Escolha a opção *typical* e siga em frente. Quanto às telas seguintes, apenas aceite o que elas oferecerão e aguarde o computador trabalhar sozinho. Vale lembrar que você precisará estar online para que a seqüência de instalação baixe os arquivos restantes do programa.

Ao término do processo, o programa se iniciará sozinho e você já pode passar para o próximo passo, que é a configuração do Messenger para começar a trocar e-mails.

Figura 1

Figura 2

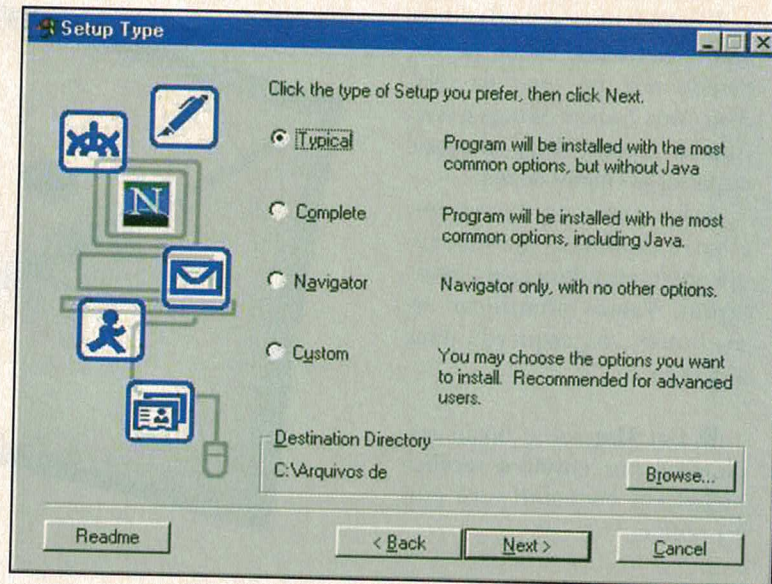
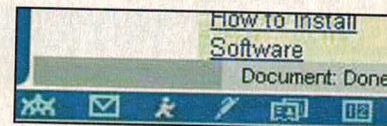
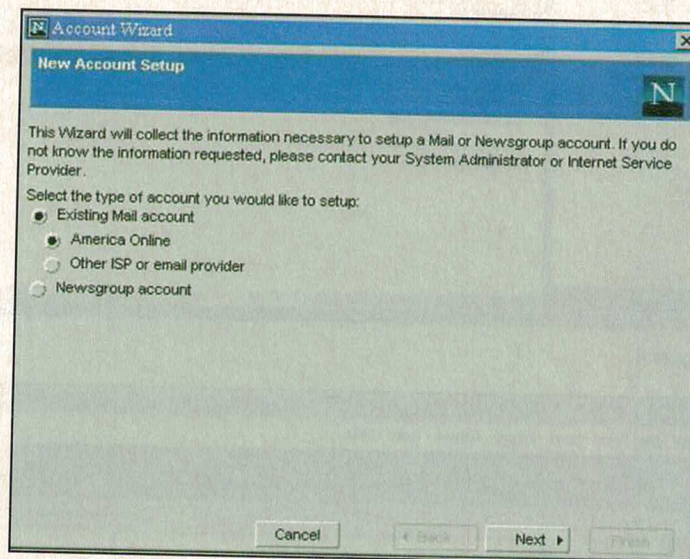
CONFIGURANDO SUA CONTA

A versão 6.0 do Netscape decidiu concentrar todas as suas atividades em uma janela apenas. É por isso que, ao instalar o programa, somente um ícone (o do browser) é colocado na área de trabalho do computador. O Netscape Messenger só pode ser acessado a partir dele, clicando-se no pequeno envelope que fica na parte inferior esquerda do navegador (**figura 2**).

Ao abrir o programa de correio pela primeira vez, ele se prontifica a configurar uma conta de correio ou de newsgroups (uma novidade em relação à versão 4), além de perguntar se sua conta eletrônica é da America Online (AOL) ou independente. Escolha a opção desejada na **figura 3** e clique em *next*.

Figura 3

A tela seguinte pede que você digite, nessa ordem, o seu nome e o seu endereço eletrônico. Escreva e passe para a tela seguinte, que pede os seus servidores (também nessa ordem) POP3 e SMTP, responsáveis respectivamente pelo recebimento e envio de suas mensagens. Se você não souber quais são, entre em contato com seu provedor.

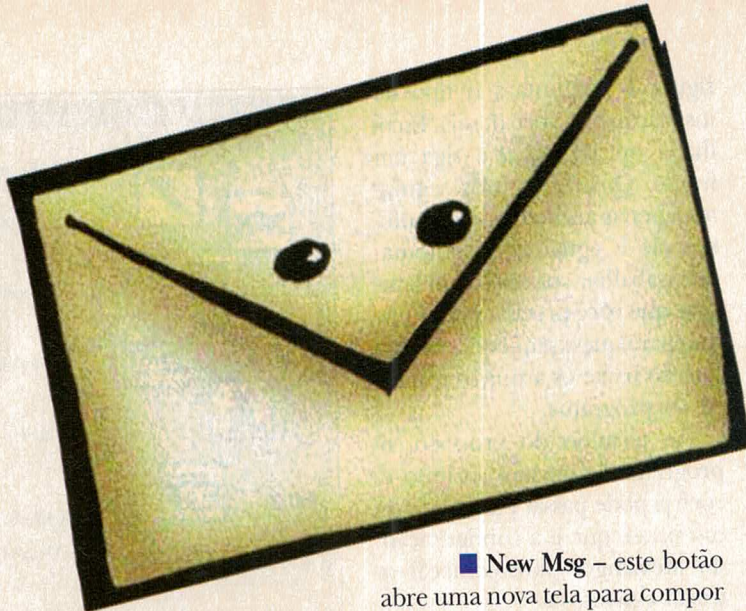
A próxima tela serve para que você digite o login da sua conta (normalmente é aquele nome que vem antes da "@"). Na tela seguinte, escreva apenas um "título" para a conta, um nome ao qual você passará a se referir dentro do programa.

Tudo pronto? Então, finalize o processo e seu Netscape Messenger está no ponto de ser usado.

PANORAMA GERAL

A **figura 4** apresenta o layout geral do Netscape Messenger, que traz vários recursos em relação à versão anterior. Além do já comentado serviço de newsgroups, que incorpora o antigo Colabra ao Messenger, o cliente de e-mail também é capaz de gerenciar mais de uma conta, proeza há muito realizada pelo seu rival, o Outlook Express.

Para que uma segunda conta seja configurada, clique no comando *edit*, no topo da tela, *Mail/News Account Settings* e *New Account*. A partir daí, é só seguir os passos já citados acima.

Assim como no navegador, a barra de botões do Messenger sofreu mudanças no novo layout. Vamos identificar esses botões, da esquerda para a direita:

■ **Get Msg** – é o botão responsável por enviar e receber mensagens enquanto você estiver online;

■ **New Msg** – este botão abre uma nova tela para compor uma nova mensagem (falaremos dela daqui a pouco);

■ **Reply** – abre a tela de composição de mensagens com uma cópia da mensagem recebida pronta para ser enviada de volta para a pessoa que a enviou;

■ **Reply All** – tem a mesma função que o botão "reply", mas também envia a todas as pessoas que receberam uma cópia da mensagem original;

■ **Foward** – abre a tela de composição de mensagens com uma cópia da mensagem recebida, mas com o espaço de endereços de e-mail em branco;

■ **Next** – seleciona a mensagem seguinte àquela que você está lendo no momento;

■ **Delete** – manda para a lixeira a mensagem selecionada;

■ **Print** – imprime a mensagem selecionada;

■ **Stop** – interrompe o download/upload de mensagens.

A coluna da esquerda abriga as pastas nas quais suas mensagens serão arquivadas para facilitar a organização. Ao verificar novos e-mails, eles serão jogados na pasta *inbox* e as mensagens que deverão ser enviadas mais tarde

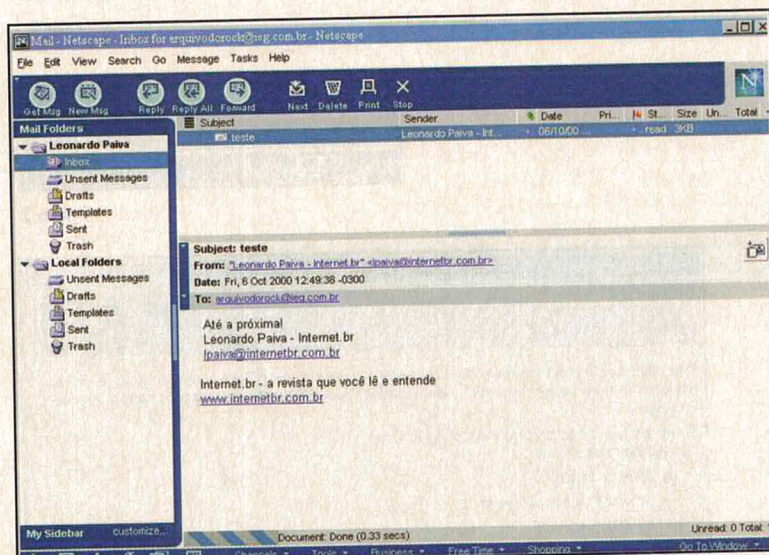



Figura 4

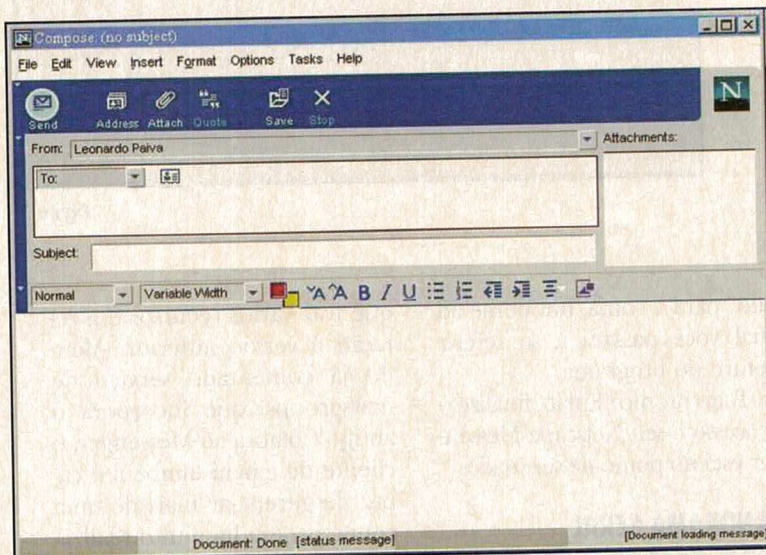



Figura 5

ficam em *unsent messages* até que o botão *Get Msg* seja clicado.

REDIGINDO UM NOVO E-MAIL

A tela de composição de novas mensagens (**figura 5**) é bastante prática e fácil de operar. Você pode abrir uma clicando no botão *New Msg do Messenger*. A barra de botões desta tela apresenta os seguintes comandos:

- **Send** – ao terminar de escrever sua carta, este botão a envia imediatamente;

- **Address** – clicando aqui, você inclui o endereço do destinatário de seu catálogo de endereços para o campo *To:*;

- **Attach** – é aqui onde você anexa arquivos a serem enviados junto com a mensagem.

Logo abaixo está o campo *from*, no qual aparece o seu endereço de e-mail. Se você tem mais de uma conta, clique na seta ao lado para escolher outro de seus endereços.

No campo *To:*, você digita o endereço do destinatário – se este endereço já estiver no livro de endereços, é só clicar no botão *address*. O quadrado ao lado mostrará a lista dos arquivos que forem anexados à mensagem.

A grande área branca abaixo do *subject* é onde a mensagem deverá ser escrita. Ela conta com vários recursos de edição de texto, já que ela permite a composição de mensagens em HTML. Com isso, você pode escolher o tipo e a cor da fonte, exibir figuras e outras coisas mais.

LIVRO DE ENDEREÇOS

Não existe um bom programa de correio eletrônico sem um livro de endereços, no qual você pode registrar os e-mails de seus amigos sem precisar decorar ou digitá-los sempre que mandar uma mensagem para eles. O Netscape Messenger não fica atrás. Procure por ele no canto inferior esquerdo do software (é o quinto ícone da esquerda para a direita).

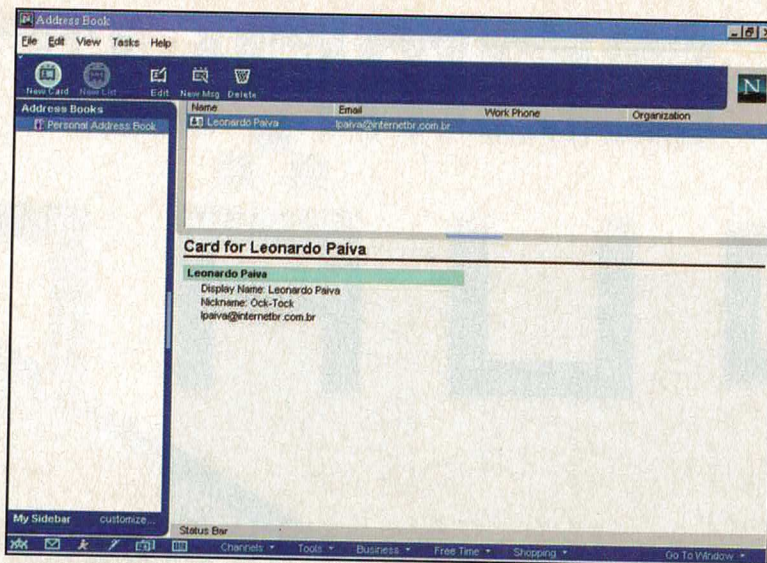
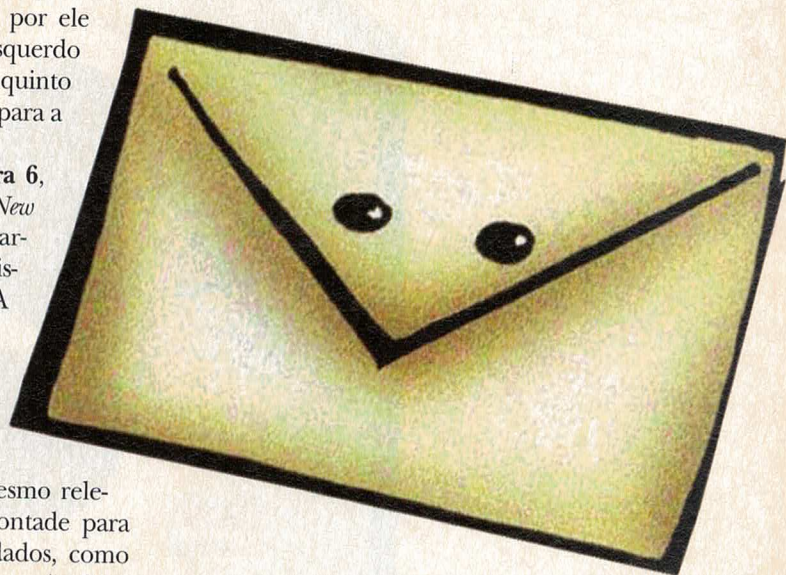



Figura 6

Na tela da **figura 6**, clique no botão *New Card* para cadastrarmos um nome na lista de endereços. A tela seguinte pedirá vários dados dos quais apenas o nome da pessoa e o endereço eletrônico dela são mesmo relevantes. Sinta-se à vontade para preencher outros dados, como telefone, endereço etc. Ao final do processo, basta dar OK e pronto. Viu como é fácil? O livro de endereços ainda serve como uma eficiente agenda de telefones em seu computador.

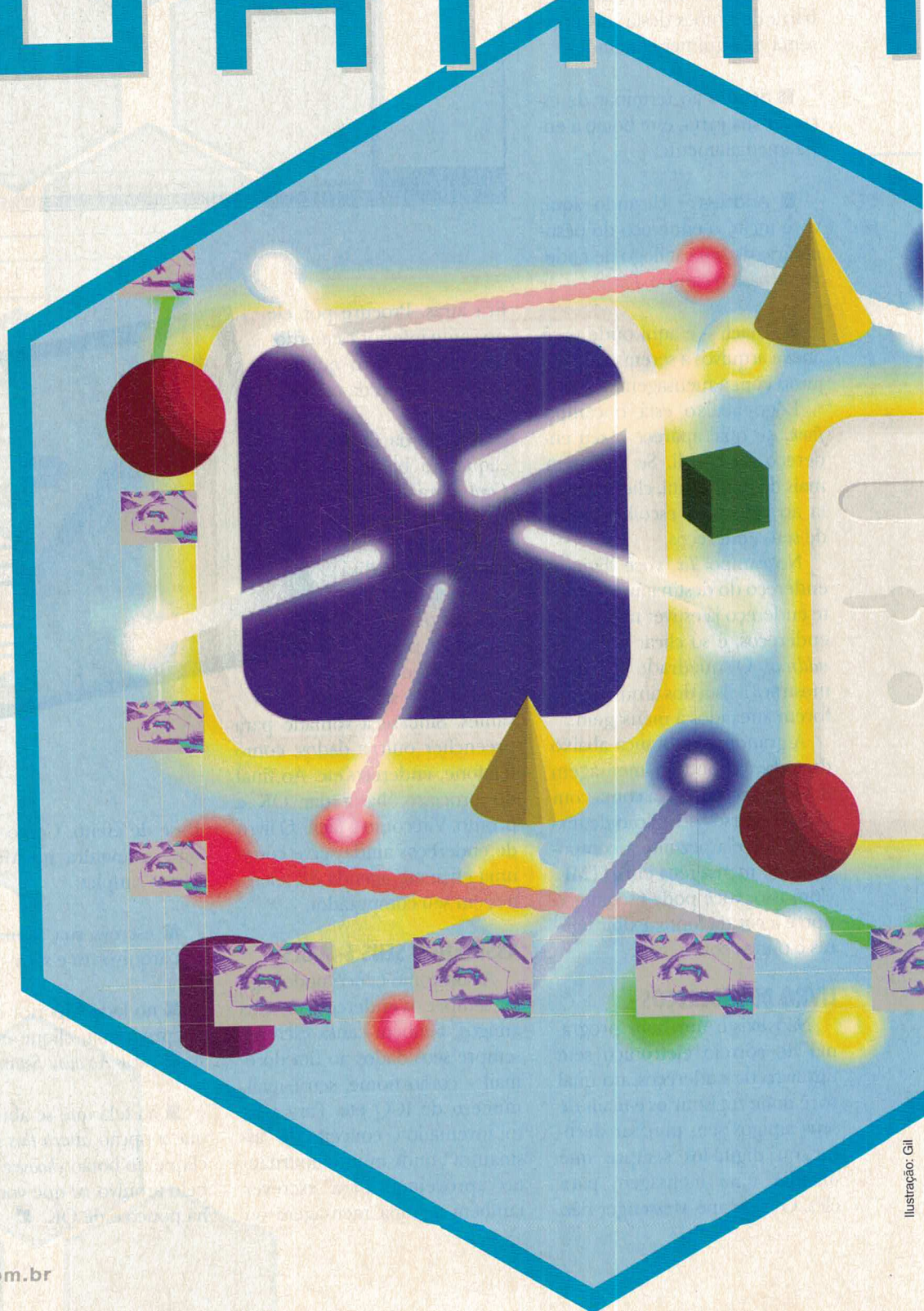
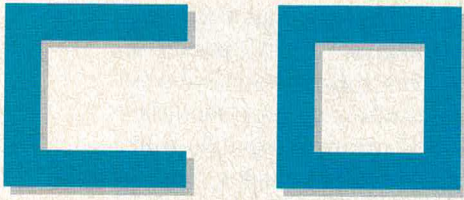
ASSINANDO SEUS E-MAILS

Assim como é incômodo digitar sempre os endereços de seus amigos, também cansa escrever sempre seus dados ao fim do e-mail – como nome, seu e-mail, número de ICQ etc. Para isso, foi inventado o conceito de "assinatura", onde muitos internautas aproveitam para escrever também alguma mensagem ou frase de efeito. Como você cria uma assinatura no Messenger? Muito simples:

- escreva sua assinatura em um arquivo *.txt* e salve-o;

- no lado superior esquerdo do programa, clique em *Edit* e *Mail/News Account Settings*;

- na tela que se abrirá, marque a opção *attach this signature*, clique no botão *choose* e procure pelo arquivo *txt* que você salvou há pouco e dê OK.

O COMPUTADOR QUÂNTI

Ilustração: Gil

Cientistas já desenvolvem uma supermáquina que, em 20 anos, terá capacidade de processamento superior à de todos os atuais computadores do mundo juntos

Por Márcio Damasceno, de Berlim

Códigos, passwords e similares, tremei! Se tudo correr como o esperado pelos teóricos da física, pode ser que daqui a algumas décadas não haja mais espaço para segredos nesse mundo informatizado. Num planeta movido a bits e bytes, nada seria páreo para o poder dos computadores quânticos, máquinas com processamento medido pelos chamados qubits e capazes de resolver, em pouquíssimo tempo, problemas que mesmo os mais safos dos atuais supercomputadores levariam toda uma eternidade para decifrar.

Enquanto na tecnologia cibernética de hoje as informações são trabalhadas por impulsos elétricos e os dados se formam a partir de combinações entre "zero" e "um", num processador quântico o trabalho é todo feito por átomos ou elétrons. Em vez dos tradicionais "carregado" ou "não carregado" que fazem dos chips de silício a base da cibernética, tudo se daria conforme o estado dos quanta: "sistema em estado quântico 1" e "sistema em estado quântico 2", por exemplo. Estados representados seja por oscilações atômicas diferenciadas ou seja por dois estados energéticos de um elétron.

A nova tecnologia é uma esperança para quando os avanços dos circuitos de silício estarão se aproximando das fronteiras da estagnação. Há 35 anos que a quantidade de transistores nos microchips – e, conseqüentemente, sua performance – é duplicada, em média, a cada 18 meses. Mas, segundo especialistas, por volta do ano 2020 o desenvolvimento estará chegando nos seus limites físicos, quando as peças do circuito terão se tornado tão mínimas, que sua capacidade de armazenar elétrons será muito pequena para possibilitar um funcionamento confiável.

VIDA DUPLA

Enquanto os mais rápidos computadores convencionais demorariam mais de um milhão de anos para analisar todas as possibilidades de um código com 260 dígitos, uma máquina quântica levaria algumas horas para destrinchar o problema. Isso porque os átomos ou elétrons podem trabalhar ao mesmo tempo em dois diferentes estados, ser o "um" e o "zero" paralelamente. A vida dupla dos qubits faz com que eles ultrapassem em muito o poder de processamento dos já tradicionais bits.

Toda essa história de átomos de vida dupla, algoritmos e fatorações é bastante complicada. Mais complicada ainda é a tarefa de amestrar os quanta, sempre em intensa mutação e constante movimento. Eles se comportam ora como partículas compactas, ora como ondas que se expandem.

Por essas e outras é que as pesquisas estão ainda muito longe do objetivo desejado. Tudo está explicado na teoria, por fórmulas matemáticas. Mas, até a prática, ainda existe um longo caminho. Os experimentos levados a cabo por cientistas no mundo inteiro – sobretudo na Europa, nos Estados Unidos e no Japão – se assemelham, no momento, mais a um ábaco do que a um computador quântico. Atualmente, os cientistas conseguem manipular somente grupos contendo alguns pares de átomos. E até agora ninguém sabe quantos átomos são necessários para que a mecânica quântica realmente funcione.

Mas a "brincadeira" dos cientistas dura menos que milésimos de segundos, até a chamada "decoerência" – interferência do meio ambiente nas partículas (nos quanta), que faz com que elas não fiquem juntas por muito tempo – agir e desagregar as condições conseguidas artificialmente pelos pesquisadores. "A decoerência é o principal problema que temos de resolver no momento", afirma, em entrevista à *internet.br*, o físico Herbert Walther, chefe do grupo de pesquisas para o desenvolvimento do computador quântico do Instituto Max Planck de Ótica Quântica, em Garching, na Alemanha. O Instituto é um dos poucos lugares no mundo em que estão sendo feitas experiências do tipo e

está, junto com as universidades de Innsbruck (Áustria), Oxford (Inglaterra) e Karlsruhe (Alemanha), na vanguarda das pesquisas realizadas na Europa.

MASSA DISFORME

No laboratório do Instituto Max Plank, um aparelho com aparência de uma massa disforme envolta em papel laminado – como um pedaço de carne tirado do freezer – e conectado a um emaranhado de cabos aprisiona e doma os átomos. Dentro da embalagem prateada, íons de magnésio dançam no vácuo, sendo capturados por campos elétricos com tensão de algumas centenas de volts e açoitados por duchas de raio laser.

As partículas se comportam, nessa chamada "armadilha de Paul", como se estivessem congeladas, com temperatura alguns milésimos acima do zero absoluto, formando cristais de íons. Claro que tudo dura menos que um piscar de olhos, e o sistema logo retorna ao caos por conta da tal decoerência. O que fica são as medições dos aparelhos atestando que, de fato, os íons se aquietaram por alguns instantes, e a fé dos cientistas de que é possível ir adiante.

MÉTODOS

Há ainda outros dois métodos que procuram levar os quanta a estados passíveis de serem utilizados na realização de cálculos. Um tem por base a chamada ressonância nuclear magnética, já utilizada há algum tempo para exames médicos. O tomógrafo nuclear magnético pode processar as imagens desejadas, porque a freqüência da ressonância dos átomos de hidrogênio se modifica no corpo, de acordo com o ambiente químico, seja nos ossos, no sangue ou nos tecidos. Um computador quântico baseado na ressonância nuclear magnética poderia funcionar com moléculas de clorofórmio, possuidoras de um amplo repertório de freqüências de ressonância, que poderiam atuar como qubits.

A outra (e terceira) possibilidade seria por cristais semicondutores que, como os atuais microchips, podem ser cobertos com delicadas estruturas. Com temperaturas próximas do zero absoluto, é possível criar nelas pequenas ilhas nas quais unidades quânticas podem ser mantidas, permitindo assim, teoricamente, que sejam constituídos grupos para o processamento de informação.

De qualquer forma, tudo ainda é muito nebuloso. Os cientistas nem ao menos têm certeza de que os computadores quânticos poderão tornar-se realidade. Mas não perdem as esperanças. "Se a teoria funcionar mesmo, nada impedirá que se construa uma máquina do tamanho de um maço de cigarro com capacidade de processamento superior à de todos os computadores do mundo juntos", profetiza Herbert Walther.

Novo paradigma de segurança

A rapidez avassaladora que um computador quântico poderia ter tira o sono dos criptólogos. Sim, porque até agora a vida de mensagens cifradas, códigos e segredos cibernéticos só faz sentido pela exagerada quantidade de tempo que as máquinas atuais levam para decodificar uma password. Não é esse o caso dos computadores quânticos.

O primeiro a chamar a atenção do mundo para isso foi o matemático Peter Shor, da empresa americana AT&T Labs, ao desenvolver, em 1994, o chamado algoritmo de Shor. Um sistema de cálculo que prova a capacidade dos computadores quânticos em, por meio da agilidade dos qubits, analisar e fatorar grandes números numa velocidade espantosa.

O algoritmo de Shor provocou um terremoto entre especialistas em criptografia e pôs em alerta até mesmo o serviço de segurança norte-americano. Temendo o estrago que um "quebra-códigos" como o computador quântico poderia vir a causar, a National Security Agency (NSA) passou a subvencionar pesquisadores que trabalham na elaboração de tal máquina, vigiando bem de perto os resultados.

Nos Estados Unidos, gigantes como a IBM, Microsoft e até a Nasa estão envolvidos em projetos para desenvolvimentos das primeiras calculadoras movidas a átomos. "O algoritmo de Shor tornou o computador quântico conhecido de repente, até mesmo para militares e especialistas em segurança", afirma o matemático e especialista em criptografia Thomas Beth, da Universidade de Karlsruhe. "Porque muitos sistemas de codificação para dados são baseados na dificuldade da fatoração de grandes números", explica. Segundo ele, tais máquinas poderiam ser especialmente úteis em todas as áreas em que é necessário o processamento rápido de grandes quantidades de informação, como na simulação meteorológica e na análise de imagens para uso no ramo médico.

Uma pesquisa instigante

O físico Herbert Walther é chefe do grupo de pesquisas do Instituto Max Planck de Ótica Quântica, em Garching, na Alemanha. O instituto está na vanguarda da pesquisa para computadores quânticos na Europa. Abaixo, a entrevista exclusiva que Walther concedeu à *internet.br*.

Foto: Divulgação

Nos Estados Unidos são investidos, ao todo, US$ 20 milhões em pesquisas para o computador quântico, seja pelo governo ou por empresas privadas, como IBM e Microsoft. Quanto é investido na Alemanha e na Europa em geral?

Existe um programa da Comunidade Alemã de Pesquisa. Mas o investimento não chega a ser muito grande e é repartido na Alemanha fundamentalmente entre universidades, somando recursos de cerca de US$ 2,2 milhões. Há também um programa europeu, do qual os alemães também participam, cujos investimentos beiram a marca de US$ 4,5 milhões. É muito menos do que nos Estados Unidos, mas, mesmo assim, é uma quantia considerável.

O Instituto Max Planck se encontra em que estágio em relação às pesquisas em outros lugares?

Trabalhamos no instituto especificamente com cadeia de íons. E esse trabalho, começamos já no fim dos anos 80. Só que na época não havia a idéia de empregar essa cadeia de íons em computador. Isso veio mais tarde. Atualmente, conseguimos operar com dois íons. E, no momento, estamos tentando fazer cadeias de íons misturadas, com um tipo de íons que é utilizado para o congelamento e um outro tipo para calcular, de forma que se possa refrigerar e calcular.

Nos Estados Unidos já é possível operar com mais íons...

Sim, eles manipulam quatro íons de uma vez, mas sem fazer operações de cálculo. Lá eles demonstraram ser possível formar cadeias de quatro íons. Nós mostramos que é possível fazer operações de cálculos, ainda que não tenhamos chegado a construir uma calculadora propriamente dita. Mas demonstramos que calcular com íons é algo possível.

Já existe uma espécie de calculadora quântica?

Sim, a calculadora já existe nas pesquisas feitas com ressonância nuclear magnética. Mas o problema dessa técnica é que não se trabalha com partículas isoladas, mas sempre com muitas juntas, e isso não é de fato um computador quântico.

Quanto tempo será necessário para que se chegue a um computador quântico?

É difícil prever quando seria possível construir um computador quântico. Procuramos, no momento, entender como as coisas funcionam. A possibilidade teórica da máquina quântica é muito instigante.

E a quebra de códigos? Com os computadores quânticos não haveria mais segredos no mundo?

Não, porque com os computadores quânticos serão possíveis fatorações rápidas de grandes números e operações complexas. ■

O fut
está no f

Para executivos de grandes empresas de tecnologia, o ano de 2020 é algo mais do que previsível

Por Maíra Pimentel

Ridley Scott, quando filmou "Blade Runner", em 1982, imaginou um cenário bastante sombrio para a cidade de Los Angeles, em 2019. Hoje, quase duas décadas depois, o futuro assume ares e formatos bem mais leves. Empresas como Microsoft, IBM, Sun Microsystems, Impsat e BCB antevêem uma realidade bastante interessante.

De acordo com Fábio L. Gandour, gerente em tecnologias avançadas da IBM, duas áreas estão tendo destaque na área de pesquisas: componentes eletrônicos e sistemas de utilização. "Muitos componentes eletrônicos serão incorporados em equipamentos de uso diário e serão pouco percebidos pelos usuários", explica Gandour. Um bom exemplo é o microdrive, que contém um disquete de alta capacidade de armazenamento em um espaço do tamanho de uma moeda de 25 centavos.

A Microsoft, por sua vez, adquiriu nos últimos cinco anos várias empresas na área de telecomunicações, comunicação e entretenimento, broadband e Internet. "Estamos evoluindo toda a nossa linha de produtos e serviços para atender a esta nova onda de tecnologia", diz Dagoberto Hajjar, diretor da Microsoft.NET no Brasil. Alguns produtos e tecnologias-chave citados por ele são: reconhecimento de voz e imagem em todos os produtos, incorporação dos padrões XML (para troca de mensagens e dados), lançamento da WebTV e X-Box (dispositivos que conectarão a TV à Internet agregando funcionalidades de PC).

Quanto aos sistemas de utilização de componentes eletrônicos, Fábio Gandour explica que existem cinco linhas de pesquisa em andamento na IBM. "Duas delas merecem destaque: a colaboração entre membros de uma equipe (comunicação com emoção) e o sistema Blue Gene", comenta. A primeira, é fácil de imaginar: um médico envia o diagnóstico de um paciente para um colega; o destinatário, ao abrir a mensagem, ouve a narração de todo o conteúdo do e-mail que traz radiografias e fotos relacionadas; os dois trabalham como se estivessem juntos. A outra linha de pesquisa, relacionada ao sistema Blue Gene, diz respeito a um projeto experimental na área de biotecnologia: resumidamente, diz respeito a um supercomputador e sistemas de projeção espacial com capacidade suficiente para projetar modelos de dobradura das proteínas.

BIOTECNOLOGIA

O tema biotecnologia tem recebido grande atenção de empresas e investidores. Luiz Fernando Maluf, da Sun, dá um bom exemplo de onde podemos chegar com tanta tecnologia. Segundo ele, será produzido um "dispositivo de inteligência", que ficará alojado no organismo do ser humano, fazendo com que seja rejeitado qual-

QUANTO CUSTA O AMANHÃ?

IBM
Investe US$ 6 bilhões anuais em pesquisa e desenvolvimento de novas tecnologias. É líder mundial em número de patentes registradas (cerca de 3.000 patentes por ano).

SUN MICROSYSTEMS
Cada novo "dispositivo de inteligência" custará pelo menos US$ 80 milhões.

MICROSOFT
Conta com cerca de 40 mil funcionários e investimentos em pesquisa e desenvolvimento que alcançam US$ 3 bilhões por ano.

Bernard

quer alimento contaminado, incompatível com a sua assinatura do DNA ou potencialmente lesivos ao organismo. "Todo o processo de identificação individual será baseado numa assinatura de DNA residente em um 'dispositivo de inteligência' 100% confiável", explica.

E tanta tecnologia não ficará restrita aos laboratórios. A idéia é que haja tecnologia no cotidiano das pessoas, até mesmo sem que elas a percebam. Com previsões para os próximos cinco anos, a Microsoft defende que um dos fatores mais impactantes para essa nova onda tecnológica está nas telecomunicações. "Uma vez tendo alta velocidade, a Internet passará a funcionar como uma grande rede local na qual os usuários compartilharão informações, dados e processos", explica Dagoberto. Difícil acreditar? Então imagine você falando, por exemplo, para o rádio do seu carro sintonizar determinada FM, colocar o CD 2 na faixa 3 e ler os seus e-mails — neste instante, o rádio vai para a Internet, busca os e-mails, e, por meio de sintetização de voz, faz a leitura.

LOCALIZAÇÃO

No Brasil, um bom exemplo dessa nova onda é a crescente popularização do telefone celular. Em três anos, a venda de aparelhos saiu praticamente do

UM DIA EM 2020

A pedido da *internet.br*, o vice-presidente de desenvolvimento da Impsat, Alejandro Suarez del Cerro, descreveu como será um dia na vida de um executivo do ramo de telecomunicações no ano de 2020.

Foto: Divulgação

Miami, 20/12/2020

8h – Sai da impressora o resumo das notícias dos principais jornais do país e uma série de notícias relacionadas a telecomunicações, atividade exercida pelo Sr. X.

8h30min – Na cozinha, sua esposa prepara o café, enquanto recebe o pedido do supermercado, requerido automaticamente pela geladeira.

8h45min – O telefone celular toca. O Sr. X reconhece o número do celular do filho. Por meio do visor, os dois fazem uma videoconferência.

9h15min – Durante o café, o Sr. X ordena que a música ambiente seja interrompida e pede à interface de vídeo, que faz parte da parede, que ligue e apresente o tempo previsto em Kioto, no Japão, e o resumo da agenda.

10h – O Sr. X senta diante do computador, seleciona o modo "escritório" e acessa todos os arquivos seguros dentro da rede da sua empresa e faz ligações que serão computadas como realizadas pela empresa, sem ônus para ele.

13h – Chega o táxi para levá-lo ao aeroporto. O vôo levará duas horas de Miami a Kioto. Nesse intervalo, o Sr. X vai realizar uma videoconferência com sua equipe de trabalho.

13h30min – Durante o vôo, recebe uma ligação da sua esposa e, por meio de videoconferência, ela pede que ele envie as fotos das férias passadas. Ele recorre ao seu arquivo pessoal, no próprio celular, para buscar as fotos e o vídeo da viagem. Em seguida, envia os arquivos.

15h30min – No aeroporto de Kioto, ele pega um táxi. Ao chegar ao local da reunião, efetua o pagamento em Yenes, por meio do celular. O dispositivo emite um raio a laser que faz o pagamento imediato. O motorista recebe o crédito, enquanto a conta do Sr. X sofre o débito no valor equivalente em dólar.

19h – O Sr. X e família jantam. Em seguida, o robô doméstico recolhe os pratos, enquanto a família se reúne na sala de estar para ver o livro-chip que ele comprou enquanto estava em Kioto. As luzes dos ambientes, que não estão em uso, serão apagadas automaticamente. O sistema de calefação vai diminuir meio grau por hora até alcançar a temperatura ideal para a noite de outono da região.

zero e ultrapassou 20 milhões de unidades. Esse índice fez com que algumas empresas de telefonia começassem a investir em centros de tecnologia e universidades para o desenvolvimento de soluções de comunicação.

A BCP, operadora de telefonia celular de São Paulo, assinou um convênio com o Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife (Cesar). Criado em 1993 pelo Centro de Informática da Universidade Federal de Pernambuco, o Cesar busca promover uma maior interação entre o meio acadêmico, o meio empresarial e a sociedade.

O diretor de informática e telecomunicações da BCP Nordeste, Jair Kitner, resume o significado da parceria: desenvolvimento de conceitos de convergência de tecnologias. "Atualmente, o negócio das operadoras de celulares é transmissão de voz e dados sem fio, cuja face mais visível, no momento, é o acesso à Internet com total mobilidade", comenta Jair. Segundo o diretor da BCP, a associação dessas tecnologias com a capacidade de localização geográfica do portador do aparelho móvel vai ser o próximo grande passo – e grande negócio.

Afinal, você poderá estar em Paris, conversando com sua irmã, que está fazendo um curso em Nova York, vendo-a em cores no seu aparelho móvel. Você gosta da camiseta vermelha dela e parte para comprar uma igual. Você registra a imagem da sua irmã no seu aparelho e, em seguida, busca lojas de roupas pela Internet. De acordo com a sua localização, você recebe a indicação de onde comprar mais barato, com o seu cartão de crédito etc. e tal.

Melhor ainda: você envia a imagem da camiseta e identifica aquela que possui o produto. Com o alvo certo, o celular, então, vai informar, em português, as indicações sobre o melhor roteiro, onde encontrar vaga para estacionar, que ruas evitar para não pegar engarrafamentos. Ao chegar à loja, o vendedor já vai estar com a camiseta vermelha à sua espera. Para encerrar, você efetua o pagamento pelo aparelho, transferindo o valor correspondente de sua conta no Brasil para a conta da loja na França. "São aplicações desse tipo, com características de associação de transmissão de voz, dados, imagens, localização geográfica, orientação na língua nativa, que mudarão o dia-a-dia dos usuários", antecipa Jair.

Foto: Divulgação

Vista aérea do campus da Microsoft em Redmond, Washington (EUA). A empresa investe US$ 3 bilhões por ano em pesquisas

PELE

Fábio Gandour, da IBM, defende a idéia de que a Internet vai deixar de ser uma rede, como é conhecida hoje, para se transformar em uma "pele", recobrindo todo o planeta. Complicado? Nem tanto. Basta considerar que a conexão de um número cada vez maior de objetos controláveis pela rede vai fazer com que as malhas dessa rede sejam cada vez menores, a ponto de desaparecerem e se transformarem em algo contínuo. Exatamente como a pele, que envolve o todo.

Essa teoria pode ser reforçada com a crescente conversão de dispositivos que passam a ter as mesmas funcionalidades. Por exemplo, você pode criar videolocadoras eletrônicas. Basta escolher o filme, comprar e assistir via Internet. No entanto, o ponto máximo dessa convergência é conhecido como hot-spots no vídeo. Com ele, o usuário pode assistir ao Jornal Nacional e clicar no terno do apresentador para obter informações sobre o produto — preço e como fazer para comprá-lo. Por meio do preenchimento de um formulário é possível realizar a compra na hora. ■

Moda high-tech

Fotos: Julio Preuss

No olho, o DigiLens dá a sensação de se estar diante de uma tela de cinema. Na cintura, o Badge: cartão de visitas eletrônico

Desfile em Nova York mostra como as roupas transformarão o homem em um computador ambulante

Por Julio Preuss, de Nova York

Todo mundo certamente já parou para pensar em como será a moda do futuro. Roupas em tons metálicos combinadas com acessórios computadorizados têm presença garantida nos filmes de ficção científica, mas será que algum dia ganharão as ruas? Se depender da Charmed Technology, uma empresa americana especializada em moda high-tech, esse dia está muito próximo.

Fundada por Alex Lightman e Katrina Barillova a partir de uma divisão do Laboratório de Mídia do Massachussets Institute of Technology (MIT Media Lab), a Charmed aposta na integração da Internet com os equipamentos portáteis. "A Web está passando dos computadores tradicionais para os dispositivos 'vestíveis', que permitem o acesso de virtualmente qualquer lugar", diz Lightman.

A empresa produziu a apresentação Brave New Unwired World ("Bravo mundo sem fios"), sucesso de público durante a última Internet World, realizada em Nova York, no fim de outubro. O desfile reuniu produtos que já estão no mercado, como palmtops e celulares, e protótipos de equipamentos futuristas, num

Roupa e acessório do futuro: do colar eltrônico com microfone e reconhecimento de voz (E) à camiseta que monitora 40 sinais vitais (abaixo)

exercício de estilo de mexer com a nossa imaginação.

'SIMPLES'

Entre os aparelhos mais simples, se é que podemos chamá-los assim, estavam celulares com acesso à Internet, handhelds conectados por meio de modems sem fio, pagers bidirecionais e MP3 players. No outro extremo, um verdadeiro wearable computer (computador "vestível") modular, equipamentos que exalam diferentes aromas de acordo com seu estado emocional e uma coleção de jóias eletrônicas no mínimo originais.

Pena que nem tudo esteja à venda. Por enquanto, os brincos com alto-falantes embutidos e comunicação Bluetooth (para conectá-los, sem fios, ao telefone), colares com microfone e reconhecimento de voz, pulseiras com scanner de código de barras e anéis com luzes que se acendem quando chega um e-mail não passam de projetos.

E para quem acha que moda e tecnologia não combinam, basta ver o que aconteceu com o mercado de celulares. Afinal, será que os inventores dos primeiros telefones imaginaram que um dia eles seriam escolhidos pela cor, formato ou possibilidade de se substituir a face por uma que melhor combine com a sua roupa?

TRAJE CIBERNETICO

Você pagaria dois mil dólares por um reles Pentium de 166 MHz sem monitor? E se ele fosse a base de um computador "vestível", comparável a produtos que custam mais de US$ 5 mil? Essa é a proposta do CharmITT, um

kit de desenvolvimento lançado pela Charmed na Internet World que, em teoria, permitirá que qualquer micreiro escolado monte seu próprio traje cibernético.

O CharmiTT inclui conectores USB, rede ethernet e controladora SVGA on-board, duas baterias e dois slots PC-Card ou uma placa de som, tudo em um estojo de alumínio que o usuário carrega na cintura. Com um consumo de apenas 7 watts, o conjunto pode funcionar por até 11 horas sem precisar recarregar as baterias.

Se somarmos o preço de um visor de cristal líquido em forma de óculos, um teclado portátil, memória e disco rígido, o preço da brincadeira aumenta em pelo menos mil dólares. Para acrescentar recursos como captura de imagens e comunicação sem fio, outros módulos (e custos) entram em cena, mas a expansibilidade é o ponto forte do produto.

Para controlar o computador móvel, a Charmed criou o Nanix, um sistema operacional baseado em Linux e especialmente otimizado para equipamentos desse tipo, com suporte a conexões sem fio, gerenciamento de energia e dispositivos de entrada e saída pouco convencionais. Assim como o sistema do qual é derivado, o Nanix tem código aberto.

O AlphGrip é uma 'luva' que captura movimentos da mão e permite, por exemplo, que você tecle no ar

James Bond de saias

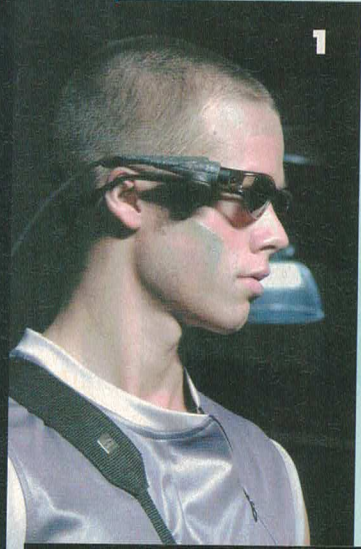
Katrina (segunda da esquerda para a direita), uma ex-espiã tcheca que virou estilista de moda futurista

Se você achou que os computadores vestíveis da Charmed Technology lembram os apetrechos criados pelo doutor Q para o superespião inglês, acertou em cheio. Por trás do charme de Katrina Barillova, esconde-se uma personagem que parece saída de um filme do 007. Apesar de ter trabalhado algum tempo como modelo, a história de sua vida vai muito além disso.

Nascida na Tchecoslováquia, Barillova começou a se interessar por tecnologia muito cedo, o que a levou a ser selecionada, aos dez anos de idade, para um grupo de estudo de ciências avançadas. Quatro anos mais tarde, o governo tcheco a recrutou para um programa de treinamento de agentes secretos. Aos 14 anos, a futura espiã não podia contar o segredo nem à própria família.

Quando seu país começou a passar por significativas reformas políticas, Barillova, então com 18 anos, abriu mão da carreira e se mudou para os Estados Unidos. Lá, arranjou emprego como segurança de executivos e celebridades, além de algumas missões de espionagem industrial, e acabou conhecendo Alex Lightman, com quem fundou a Charmed.

Apesar de menos glamourosa, a vida de Lightman também impressiona. Formado pelo MIT, o executivo tem no currículo experiências que vão do desenvolvimento de sites e games ao ensino de estratégias de negócios. Seu interesse em computadores "vestíveis" começou com a leitura do livro "Neuromancer", de William Gibson.

ESCOLHA SEUS ACESSÓRIOS

■ Mikli Vision: óculos equipados com visor de cristal líquido, câmera e microfone são anunciados como uma nova ferramenta de trabalho para médicos e pesquisadores.

■ EShades (1) e M1: imagens projetadas dentro desses óculos dão a impressão de se estar diante de uma tela de cinema. Já o DigiLens funciona de modo semelhante, mas encobre um olho só, permitindo que o usuário continue vendo o que se passa no mundo real.

■ P5, LightGlove (2) e AlphaGrip: esses controles capturam os movimentos da sua mão para aumentar o realismo de experiências, como a imersão em mundos imaginários e games tridimensionais. Os bons digitadores também podem escrever teclando no ar.

■ OnHand e Visor Deluxe: assistentes pessoais digitais não são mais novidade, mas o visual cada vez mais caprichado transforma os aparelhinhos em verdadeiros acessórios da moda. E com o estojo Jango, da Orang-Otang, você pode levá-los no pulso.

■ Timex/Motorola Beepwear Pro: muito mais que um relógio, o brinquedinho reúne as funções de pager e agenda eletrônica, consegue sincronizar dados com um computador pessoal e até marca a hora.

■ Vectra Sense Raven Shoes: os tênis do futuro contam com a tecnologia ThinkShoe para detectar seus movimentos e se autoajustarem em dois segundos para oferecer o melhor desempenho e conforto possíveis para cada situação.

■ Marss Vest (3): o exército dos Estados Unidos desenvolveu e já está usando um colete computadorizado com reconhecimento de voz e conexão sem fio para orientar a manutenção de aviões e outros veículos.

■ Motorola Timeport P930 Pager e SkyWriter Talkabout Pager (4): os irmãos mais novos dos bipes do passado recebem e enviam mensagens para outros pagers, telefones celulares e faxes. E têm um acabamento metálico totalmente fashion.

■ Minds at Work Digital Wallet (5): usuários de câmeras digitais e MP3 players vão adorar esse disco rígido portátil que lê cartões de memória flash e armazena alguns gigabytes de arquivos.

■ Vivometrics Lifeshirt: essa camiseta é equipada com sensores que monitoram 40 sinais vitais, como respiração e batimentos cardíacos, e os armazenam para posterior análise pelo seu médico ou personal trainer.

■ Charmed Badge: uma espécie de crachá capaz de trocar cartões de visita virtuais e identificar interesses comuns entre seus usuários, facilitando desde relacionamentos profissionais até paqueras eletrônicas.

MÁQUINAS QUE PENSAM

Ainda que aos poucos, a inteligência artificial começa a virar realidade

Por Berenice Menezes

Ilustração: Marco Antônio

Se a arte imita a vida, pode-se dizer que o cineasta americano Stanley Kubrick ajudou a tornar popular o conceito de "inteligência artificial". Isso mesmo. Há exatos 31 anos, o diretor levou para as telas o clássico "2001: Uma Odisséia no Espaço", baseado no livro de Arthur Clarke. Na cena de abertura, um macaco grita e joga um osso para o alto – o objeto representa a primeira ferramenta da civilização. No quadro seguinte, a tal peça transforma-se em uma nave, unindo um abismo de milhões de anos e inaugurando uma nova era. Tudo para narrar uma missão espacial a Júpiter. Kubrick (1928-1999) talvez não tenha se dado conta de que o seu trabalho faria parte dos sonhos de milhares de pessoas. Quem nunca quis conversar com um computador como o HAL 9000? O diretor, mesmo que de maneira inconsciente, ilustrou a definição dessa ciência. Um parecer técnico diz que a IA "é o ramo do conhecimento humano que se propõe a entender e a construir entidades inteligentes que apresentem as mesmas capacidades das entidades encontradas no mundo real". Trocando em miúdos: máquinas dotadas com o mesmo grau de inteligência do homem.

Os estudiosos da época diziam que a tecnologia para tornar a tese apresentada pelo filme em realidade surgiria em poucos anos. Trinta anos depois, a era das máquinas superinteligentes ainda não chegou. Não totalmente. Há avanços, claro. Mas esses projetos ainda estão restritos a uma minoria. Não resta outra alternativa a não ser esperar.

BARRAS

Um desses projetos foi batizado de PaperClick, importado para cá pela Multimídia Brasil. Trata-se de uma tecnologia capaz de associar um código de barras a uma página na Internet. Impresso em jornais, revistas, catálogos, cartazes ou embalagens de produtos, o código elimina a necessidade de busca e a digitação de extensas URLs. A boa nova é que o usuário já tem acesso a essa ferramenta. Basta fazer o download (gratuito) do software em *www.mmbrasil.com.*

Para os interessados em computadores capazes de responder às mais inusitadas perguntas, atenção. O projeto MindPixel caminha para resolver essa questão. O objetivo do estudo consiste em coletar um bilhão de mindpixles (unidades de conhecimento representadas por conjuntos de perguntas elementares ou curiosas). De acordo com o cientista Chris McKinsky, autor do projeto, 900 milhões dessas unidades serão usadas para treinar as máquinas que irão responder às perguntas. Como vai se dar esse processo? McKinsky assegura que será graças ao conhecimento fornecido pelos internautas. É esperar para ver. E perguntar.

MENTE ABERTA

Outro empreendimento interessante está sendo desenvolvido no Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), nos EUA. De nome OpenMind (em português, mente aberta), a iniciativa é, no mínimo, audaciosa. O pai da criança chama-se Push Singh, que garante que o sistema permitirá a construção de robôs e computadores inteligentes, capazes de conversar com uma pessoa normal. O processo ocorre da mesma forma que o MindPixel de McKinsky: por meio do conhecimento dos internautas. Navegadores de todo o mundo, uni-vos, vossa responsabilidade é grande!

Uma outra novidade que tem tudo para virar mania será lançada nos Estados Unidos pelas empresas Ericsson, Anoto e Time Manager até o fim do ano que vem. São as canetinhas eletrônicas. Sim. Nada de computadores ou ferramentas para enviar uma mensagem eletrônica. A nova interface, com jeito de caneta esferográfica, vai permitir envio de e-mail e faxes, além de pedidos de e-commerce.

Compras via código de barra também prometem ser realidades num futuro próximo? nos EUA, já existe a BarPoint.com Inc., que viabiliza a aquisição de CDs, graças a um serviço de banco de dados ligados à Internet e lojas. Até o fim do ano, a empresa vai mostrar os melhores preços e onde encontrar tal produto. A General Electric (GE) investe milhões de dólares na produção de refrigeradores capazes de fazer a leitura desses códigos de barra e se conectar com a Web para a solicitação de produtos.

Uma estimativa do instituto de pesquisas norte-americano Strategis Group prevê que, até 2005, a TV Digital, ou interativa, deverá estar presente em mais de 41 milhões de residências americanas. No Brasil, a iTV deverá entrar em operação, no máximo, até 2002. É bom dizer que a Anatel já está testando, em várias cidades do país, a nova tecnologia para escolher o padrão a ser utilizado: o japonês (ISDB-T), o norte-americano (ATSC) ou o europeu (DVB-T). Ao que parece, a inteligência artificial está virando realidade. ■

Plugue-se já!

Ilustrações e infografia: Octavio Aragão

Aparelhos interligados transformam o lar doce lar em uma 'cibercasa'

Por Daniel Aisenberg

Controle de iluminação e ar-condicionado pelo computador, programação remota do videocassete. Eletrodomésticos inteligentes e altos sistemas de segurança conectados à Internet. Tela touch-screen que logo na entrada da casa dá acesso a todos os dispositivos e aparelhos, da TV digital à máquina de lavar.

Não, as maravilhas do mundo moderno e da tecnologia ainda não podem nos proporcionar tal cenário. Mas, não desanime. Já há, sim, uma série de medidas que você pode tomar e que darão funcionalidades até pouco tempo atrás impensáveis para os seus aparelhos domésticos. A *internet.br* foi à luta e, alguns dias antes do século XXI começar, mostra o que você já pode fazer para ter uma casa inteligente, conectada, integrada. É um ótimo começo, isso nós garantimos.

Central de entretenimento

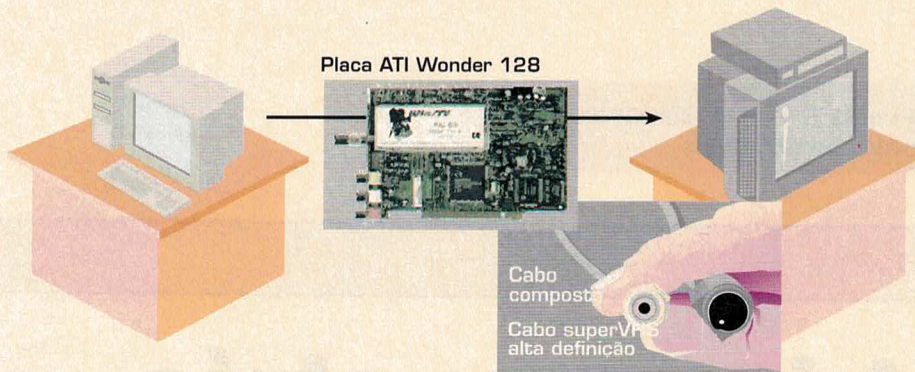
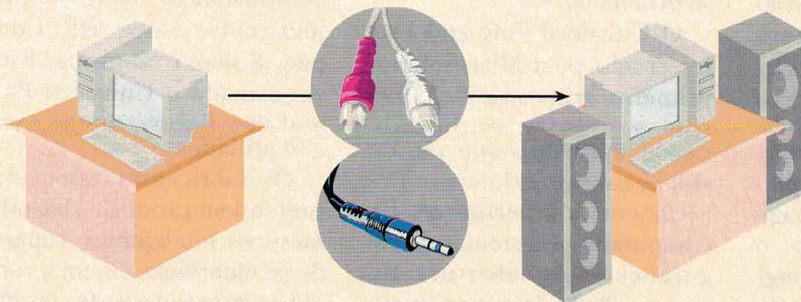
Quando se fala em conectividade doméstica, o mais prático e barato é começar pela interligação dos aparelhos mais comuns que cercam o microcomputador: aparelhos de som, TV, DVD e vídeo. Você pode montar o seu próprio "minicentro de entretenimento" em casa.

Em termos de vídeo, você tem duas opções básicas: usar a televisão para assistir a DVDs e outros tipos de vídeo diretamente do seu PC e exibir jogos, ou captar o sinal de TV com uma placa para transformar o computador em uma televisão.

Um outro tipo de adaptador de vídeo é o dual, que tem duas saídas em vez de uma. Isso permite ligar dois monitores simultaneamente ou um monitor e uma TV. Um exemplo dessa categoria é a Matrox G400 Maxx DualHead, que tem 32 MB e custa aproximadamente R$ 520. Com uma placa dessas, você pode assistir a um DVD em uma TV conectada mantendo o computador (e o monitor) disponível para outras operações. A desvantagem desse modelo é a ausência de entrada de vídeo e sintonizador de TV.

Existem duas opções de conexão à TV: vídeo composto (convencional) ou SuperVHS (de alta definição). Em geral, o cabo que acompanha a placa de vídeo tem duas pontas, uma de cada tipo. Só as televisões mais modernas aceitam entrada de alta definição; a segunda opção é o cabo convencional, que tem uma qualidade satisfatória para a maioria dos usuários.

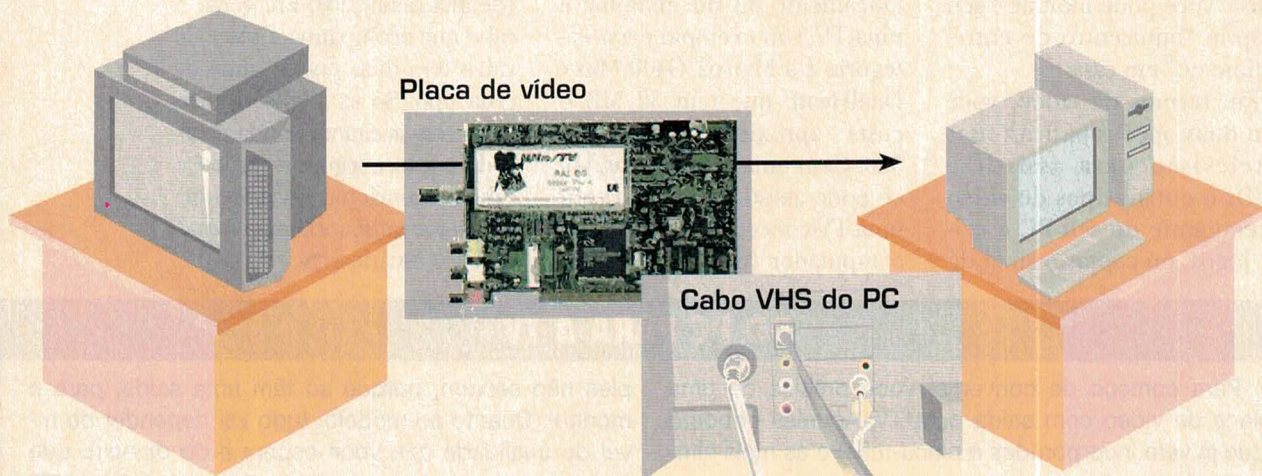
DO PC PARA A TV

Para começo de conversa, você precisa de uma placa de vídeo com saída para TV. Aquelas onboard (que já vêm incorporadas à placa-mãe) e as mais simples não servem, porque só têm uma saída, para o monitor. Quanto ao modelo, tudo vai depender do nível de qualidade que você espera e do dinheiro que pretende gastar. Uma ATI Wonder 128, por exemplo, que tem 16 MB de memória, entrada e saída de vídeo e sintonizador de TV, custa cerca de R$ 450. A vantagem desse tipo de placa é também receber o sinal de televisão.

Se você está cansado das suas humildes caixinhas e tem um estéreo dando sopa bem ao lado, um cabo resolve a questão. Mais especificamente, um que tenha uma ponta RCA, próprio para áudio. Ele é muito fácil de achar em lojas de som, eletrônicos e informática. Basta desconectar as caixas do PC e, na mesma saída de áudio da placa de som, conectar o novo cabo, com a outra ponta ligada à entrada de áudio auxiliar do seu estéreo. Pronto! Com esse simples encaixe, o som do seu computador ganha uma nova dimensão.

GUIA DE HARDWARE PARA CONEXÃO DE VÍDEO PARA PC
www.manifest-tech.com/pc_video/pc_video_hw/pc_video_hw.htm

FERRAMENTAS SHAREWARE DE VÍDEO
www.manifest-tech.com/pc_video/vid_shareware/vid_shareware.htm

RECEPÇÃO DE TV NO MICRO

Para transformar o computador em uma televisão, você precisa de uma placa de vídeo equipada com sintonizador de TV. A instalação é muito simples: basta encaixar o cabo coaxial da TV a cabo ou da antena externa (aquele branquinho) na entrada apropriada. O software do fabricante se encarrega de todo o resto. A partir daí, é possível não só assistir à TV no micro, mas também gravar e editar vídeos capturados.

Se você já tem um DVD-ROM instalado no seu computador, pode assistir a filmes diretamente na TV. Uma vez feita a conexão do hardware, o negócio é escolher o melhor player para cada filme. O que acontece é que alguns desses programinhas não se entendem com a televisão e acabam comprimindo ou esticando a imagem. O ideal é ter vários players de DVD instalados, para encontrar o melhor para cada disco.

PRINCIPAIS PLAYERS DE DVD, COM CRÍTICA E LINKS PARA DOWNLOAD
www.digital-digest.com/dvd/software/players

A indústria corre atrás

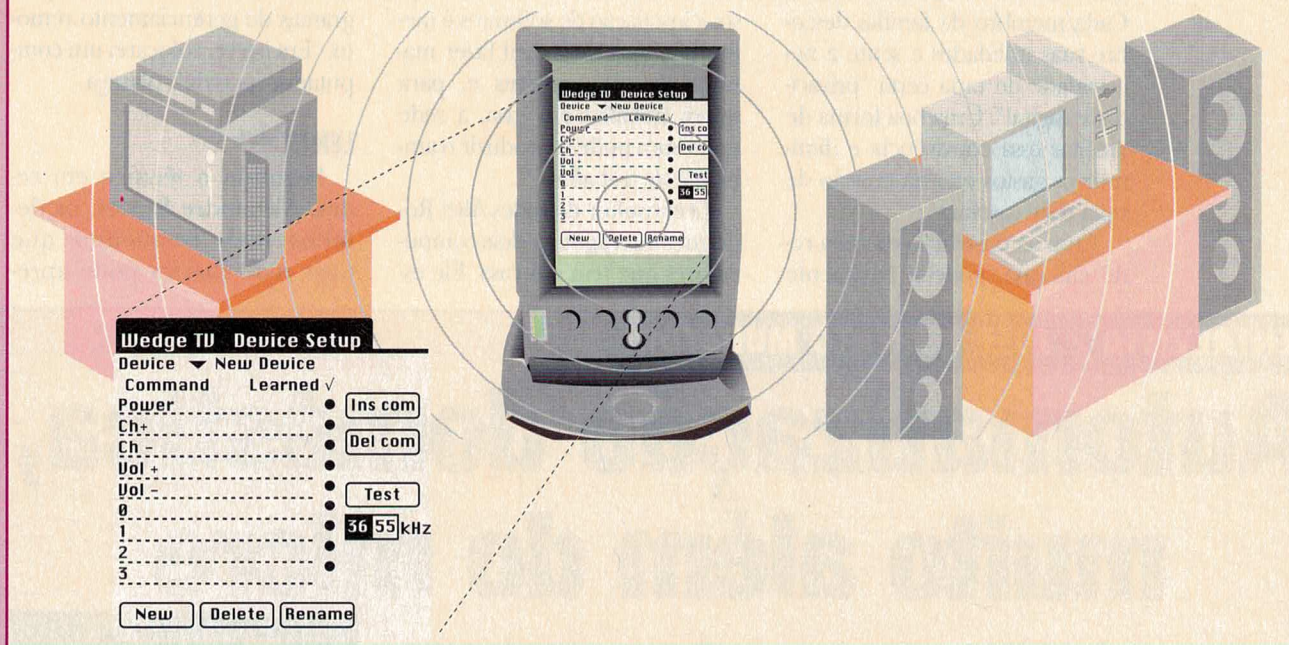
Mesmo nos Estados Unidos, onde a automação residencial não é novidade, ainda é um desafio integrar aparelhos e periféricos de forma que qualquer usuário possa instalá-los. Se já não é garantido fazer uma simples impressora funcionar, imagine uma casa inteira. Pois o Plug and Play (*www.upnp.org*) – sarcasticamente.chamado de Plug and Pray (conecte e reze) por muitos usuários – pode dar cria para solucionar esse problema.

O Universal Plug and Play foi criado pela Microsoft no primeiro trimestre de 1999 com o objetivo de interconectar aparelhos que vão de videocassetes, celulares, TVs e câmeras até periféricos de computador e sistemas de segurança e de abertura de portas. Tudo isso por meio de telefone, rede elétrica, cabos e sistemas sem fio. Em junho do mesmo ano, a gigante conquistou 28 aliados ao projeto, entre Intel, HP, Compaq, Kodak e Samsung. Estava formado o Universal Plug and Play Forum, que já soma 250 afiliados.

Os fabricantes associados pretendem produzir eletrodomésticos inteligentes, capazes de se identificar em uma rede sem a necessidade de um PC. O trunfo do Universal Plug and Play é ser baseado em

'PALM REMOTO'

Que tal transformar o seu palm em um controle remoto universal? É incrível, mas totalmente viável. Usando um programa como o OmniRemote (*http://palmsoftware.tucows.com/tucows_028-007-001-005.html*) ou o Wedge (*www.the-gadgeteer.com/wedge-review.html*), o PDA pode aprender as funções de todos os seus controles remotos e controlar TV, som, vídeo, DVD e outros aparelhos com receptor infra-vermelho.

Só tem alguns contras em que você precisa pensar: o processo de "treinamento" do palm é muito chato e demorado, tem que ter disposição para programar cada tecla em sintonia com os controles originais; se outras pessoas usarem esses aparelhos, pode não valer a pena transformar o palm em um controle remoto, porque ele só estaria disponível em casa enquanto você estivesse lá; o alcance do infra-vermelho do palm é bem limitado, exigindo a instalação de um hardware adicional, dependendo da distância dos receptores; e, por fim, o software é pago, só valendo a pena se você tiver muita vontade de ter um controle remoto universal!

padrões abertos, ao contrário do concorrente direto Jini, da Sun Microsystems, que é uma vertente da linguagem Java.

Eis algumas vantagens prometidas pelo Universal Plug and Play, que ainda está na fase de testes:

- utiliza protocolos comuns em lugar de drivers de dispositivos;
- funciona independentemente da mídia utilizada;
- pode ser implementado por meio de qualquer linguagem de programação e em qualquer sistema operacional;
- usa o HTTP, XML, DNS e outras tecnologias comuns da Internet;
- um simples browser poderá gerenciar aparelhos.

CASA CONECTADA

Outra iniciativa da indústria de Informática e eletrônicos no caminho da automação residencial é a da Internet Home Alliance (*www.internethomealliance.com*). O grupo, formado em outubro passado por empresas como Sun, Cisco e General Motors, pretende incentivar o trabalho conjunto entre fornecedores para viabilizar o conceito de rede doméstica como um meio de automatizar sistemas e aparelhos da casa.

Como acabou de sair do forno, a Internet Home Alliance ainda não mostrou a que veio. Por enquanto, dá para dizer duas coisas: se for verdade que cada associada doou US$ 2,5 milhões para campanhas de marketing, essa iniciativa vai, no mínimo, chamar a atenção do público para as redes domésticas e dar um empurrão nessa indústria; e está aberto mais um campo de batalha entre as velhas rivais Sun e Microsoft. Faça suas apostas!

Quando os micros de casa 'conversam'

Ter mais de um computador em casa pode até parecer um exagero, mas é algo que vem se tornando bastante comum. Cada membro da família descobre suas utilidades e sente a necessidade de uma certa "privacidade digital". Uma boa forma de facilitar essa convivência e diminuir os gastos está na criação de uma rede caseira.

Com a construção de uma rede em casa, pode-se facilmente compartilhar arquivos, espaço em disco, impressoras, leitores de CD, jogar em grupo e até dividir a conexão de Internet. Além disso, a instalação de softwares é melhorada, fica mais fácil fazer manutenção de antivírus e, para quem trabalha em casa, a rede doméstica pode reproduzir o ambiente de trabalho.

O consultor de redes Alex Rodrigues interligou os dois computadores que tem em casa. Ele está bastante satisfeito e diz que usa os micros basicamente para compartilhar a impressora e espaço em disco e fazer testes com programas de gerenciamento remoto. "Em breve, colocarei um computador na rede", planeja.

LENTIDÃO

Segundo o técnico em redes, Alexandre Santos, os defeitos mais freqüentes que uma rede caseira pode apre-

ENTREVISTA / JOSÉ ROBERTO MURATORI

Automatização doméstica, muito além do micro

As residências serão cada vez mais automatizadas, e a Internet certamente vai entrar com força total no monitoramento e no gerenciamento remoto de mil e um aparelhos. Só que o conceito de automação doméstica não se resume a um PC – ou vários deles, em rede – controlando a casa inteira. O computador é só parte desse processo, e olha que tem gente apostando que ele pode até sumir do mapa quando o assunto é casa inteligente.

Uma dessas pessoas é José Roberto Muratori, presidente da Associação Brasileira de Automação Residencial (AuReside). Em entrevista à internet.br, *o engenheiro explica por que o conceito de automação doméstica ainda não emplacou no Brasil, defende a Internet sem computador e, principalmente, sugere os primeiros passos para quem quer automatizar a casa sem gastar muito.*

Por que a automação residencial ainda não pegou no Brasil?

Por razões culturais e pelos preços dos produtos, muito mais altos do que nos Estados Unidos. No Brasil, as construtoras não prevêem nenhum tipo de cabeamento especial, dificultando futuras adaptações. Realizar projetos de automação em um apartamento sem infra-estrutura preparada é bem mais difícil.

O que pode mudar esse quadro?

Estamos no limiar de uma mudança de paradigma. Antes, a automação era feita sob encomenda para um público de alto poder aquisitivo, o que restringiu muito o mercado. Mas agora, com a crescente convergência de tecnologias, um tripé baseado em segurança, entretenimento e home office abre um novo mer-

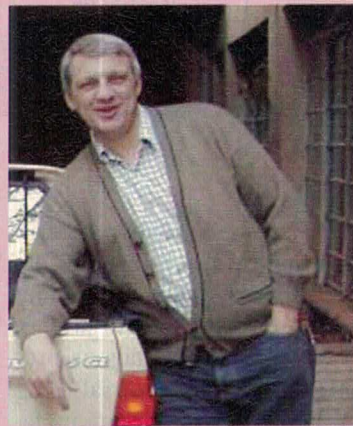



Foto: Divulgação

cado de automação residencial. Uma das tendências que também reforçam esse conceito é a fusão de serviços como acesso à Internet, TV a cabo e telefonia.

Como você vê a iniciativa da IBM nesse contexto?

Por estar atrasado, o Brasil já está entrando diretamente na segunda onda da automação resi-

Foto: Gianne Carvalho

Alexandre Lyra tem uma rede doméstica, onde testa os sites que desenvolve profissionalmente

sentar são a lentidão no tráfico de informações ou problemas com permissões para os usuários. "Mas, se for bem estruturada, raramente dará problemas", garante.

Quem já tem experiência em instalar placas de som, áudio ou scanner não vai encontrar problemas maiores na hora de fazer as conexões. Alexandre Scheidegger Lyra desenvolve páginas Web e trabalha com computação gráfica em casa. Ele precisa de uma rede para testar os sites que desenvolve, além de compartilhar arquivos. De acordo com ele, a conexão que fez entre suas duas máquinas foi simples e barata.

Alexandre conta que comprou duas placas de rede, por R$ 35 cada, e mais um cabo, cujo preço pode chegar a, no máximo, R$ 10. Depois disso, bastou fazer instalações e algumas configurações no Windows para ter uma rede caseira por apenas R$ 80.

---

dencial, a da construção inteligente. A idéia da IBM está vingando, porque é muito direcionada para a Internet, justamente no momento em que surgem novas opções de acesso em banda larga (cabo, ADSL etc.).

Você acredita na automação residencial baseada em PC?

Não, o computador pessoal não será a figura central na automação doméstica. Não dá para ter uma casa controlada por um PC como o conhecemos. Um sistema desses precisa de muito mais velocidade de processamento e memória, além de um hardware dedicado. O caminho é a computação pervasiva, que está em todo lugar na forma de aparelhos dotados de microchips. A Internet caminha para ser uma rede de aparelhos, desde TVs até geladeiras e lâmpadas, e não só de computadores.

O que você recomenda para quem quer aumentar a conectividade da casa hoje sem ter que quebrar tudo e gastar uma fortuna?

Um projeto de cabeamento estruturado é um bom começo. Isto é, em vez de se ter mil cabos espalhados pela casa, instala-se um quadro central para a transmissão de voz, dados e imagem. Dessa caixa (que se parece com um quadro de luz), sai um cabo trançado para dados e voz (UTP-5, o típico cabo azul de rede). Para a imagem, é melhor usar coaxial (o da TV a cabo). O ideal é preparar pontos pela casa inteira, mesmo que ninguém vá usar agora. Assim, basta habilitar quando houver necessidade. Outra vantagem é que, se você quiser mudar de operadora de TV/Internet a cabo, por exemplo, não vai precisar cabear tudo de novo.

Existe uma alternativa aos cabos?

O wireless é uma boa opção. Também é possível transmitir dados pela rede elétrica, só que ela é mais sujeita a falhas devido a sobrecargas e ruídos. Outra idéia, boa para quem não quer quebrar paredes, é passar os cabos por um teto rebaixado de gesso.

Que tipos de automação já estão sendo integrados à Internet no Brasil?

As opções ainda são poucas. Atualmente, já se faz monitoramento de vídeo online a partir de câmeras de circuito fechado. Para isso, é usado um servidor dedicado com placa de captura de vídeo, mais um software específico que converte as imagens para o formato adequado e as envia para qualquer site. Também já existem firmas que instalam bombas de piscina e aquecimento com ativação via modem, mas a maioria ainda não migrou o sistema para a Internet.

Quanto mais conectada à rede for uma casa, mais vulnerável ela será a invasores digitais. A indústria está se preocupando com isso?

Isso será um problema. As empresas de software ainda estão trabalhando nisso em seus projetos de casa inteligente. Ela precisa ter, no mínimo, algum tipo de firewall instalado, senão...

DICA:

Para entender mais sobre automação residencial e redes domésticas, vá até o site Home Toys (***www.hometoys.com***). Além de oferecer uma introdução clara sobre conceitos e tecnologias, ele dá idéias para usuários com os mais variados gostos e orçamentos.

A 'casa inteligente' está à venda

Por Berenice Menezes

Na imaginação de muita gente, a casa ideal deveria ser cheia de botões, ter total comunicação e interligação via computador e equipamentos por todos os lados – todos, é claro, comandados a distância e sem esforço. Se essa for a casa dos seus sonhos, fique sabendo que ela já existe. Fica em São Paulo, mais precisamente no município de Santana do Parnaíba, ao lado de Alphaville e próxima às novas marginais, na rodovia Castello Branco.

Tais moradias serão construídas no condomínio horizontal Tamboré V Village (os terrenos já estão à venda) e por trás da imobiliária responsável está a tecnologia de ponta da IBM, que vai implantar o Home Net Center nas imediações do condomínio – o investimento para tal ultrapassa os R$ 50 milhões. Eis a distinção dessa casa em relação a qualquer outra. As vantagens são muitas. Internet 24 horas por dia é apenas uma. "A Web será tão comum como a água que sai da torneira", exalta Victor Goldstein, gerente de marketing e vendas na área do Smart Center da IBM. Outro ponto positivo: facilidade de ter uma intranet condominial, além de um Business Center

FIBER TO THE HOME

Condomínio totalmente interligado por rede de fibra ótica até o ponto de sua casa.
Tecnologia de altíssima performance, pioneira na América Latina.

HOME NET CENTER*

A sua casa inteligente com as comodidades da mais atual tecnoligia de automação residencial.
Através de interruptores inteligentes ou controle remoto, você aciona rotinas pré-programadas, desde ligar e desligar luzes, TV, som, acionar cortinas, câmeras internas ou externas e, até, irrigar o jardim. E, ainda, pode fazer tudo isso via internet, de qualquer lugar do mundo.

WEB MAIL

Você e cada morador terão seu próprio endereço eletrônico por meio da home page do condomínio.

HOME PAGE

Própria de seu condomínio, com utilidades e serviços de seu interesse. E, por meio de senha, você poderá acessar, de qualquer local, as facilidades da Intranet.

equipado com equipamentos de última geração.

PAREDES

Aparentemente, a casa é igual a qualquer outra casa. A diferença está, digamos assim, nas paredes, que abrigam os pontos inteligentes. A automação não é novidade no mercado imobiliário. O ineditismo do Home Net Center está na automação via IP, o protocolo da Internet. Os moradores podem, por exemplo, programar rotinas. Um exemplo seria a rotina do boa-noite. "Imagine se a pessoa quer que, diariamente, às 22h, todas as luzes de sua casa sejam desligadas, que o aparelho de CD toque determinada música e as plantas sejam regadas. O processador Web Dyn é capaz de atender a esses pedidos", diz Victor.

A tal máquina é simples. Trata-se de um gabinete com um painel de cabeamento estruturado de categoria sete. Traduzindo: o software, em linguagem HTML, recebe a conexão via modem e fibra ótica e por isso permite que as rotinas sejam criadas. Quando o proprietário opta por esses serviços, pode escolher o que deseja informatizar. A solução foi desenvolvida no centro de pesquisa da IBM, na França, e muitas dessas idéias são originárias das aplicações que rodavam em cima do Windows, e não da Web.

Uma vez instalados os pontos inteligentes, a automação dos aparelhos ou eletrodomésticos se dá de duas maneiras: por meio dos modems ou via Web. Na primeira alternativa, o Home Net Center envia o sinal para o PLC (Protocolo X10 ou Cad) e esse, por sua vez, se comunica com os interruptores, tomadas etc. Esses são, de fato, os pontos inteligentes. Uma tomada normal custa R$ 2 e a tomada inteligente não sai por menos de R$ 40. Mas a tecnologia compensa. Para que o processador identifique os pontos, cada um é batizado com nomes extras decimais, isto é, uma letra e um número (A1, B2 etc.).

A outra forma de automatizá-los consiste na distribuição de tais informações via Web. Dessa forma, a geladeira pode entrar em contato com a Internet e ser, por exemplo, "vasculhada" remotamente, caso você queira checar que produtos têm dentro dela. O futuro chegou. ■

CASA CONECTADA COM PONTOS INTELIGENTES*

Rede única de dados, voz e imagens interligando pontos definidos distribuídos em sua casa permitirão que você escolha os melhores locais para trabalhar, falar ao telefone ou instalar suas câmeras de monitoramento particular.

INTERNET

24 horas por dia, sete dias por semana, com "link dedicado", ou seja, servidor próprio do condomínio sem utilizar a linha telefônica.
E mais: banda larga para acesso em alta velocidade.

INTRANET

Rede interna na qual você poderá solicitar serviços de seu condomínio, como: personal trainer, cabeleireiro, baby-sitter, reservas do salão de festas, monitoramento de contas etc.
Poderá também acompanhar imagens em tempo real por meio de webcams distribuídas em pontos estratégicos do condomínio como: portaria, loja de conveniências, playground e outros.

* Itens opcionais

A Micro mostra sua nova cara

Por Leonardo Paiva

Segundo as previsões futuristas mais animadoras, nesta virada para o século XXI teríamos carros voadores, robôs domésticos e aparelhos que conversariam conosco. É claro que ainda não temos nada disso, mas, se depender da nova divisão da empresa de Bill Gates, a Microsoft.NET, esses sonhos tecnológicos não demoram a virar realidade. Fomos atrás do diretor da Microsoft.NET no Brasil, Dagoberto Hajjar, para saber melhor de que se trata essa nova empreitada de Bill & cia. para que os aparelhos eletrônicos se tornem mais interativos com os humanos no dia-a-dia. Em conversa com a internet.br, *por telefone, Dagoberto foi além e surpreendeu: "O protocolo WAP já não é mais necessário."*

Internet.br – O que é a Microsoft.NET?

Hajjar – Em abril deste ano, Bill Gates deixou o cargo de presidente para as funções do dia-a-dia e passou a ser "chefe de arquitetura de softwares". Sua nova função, junto com um grande grupo de gurus da Microsoft, é redesenhar toda a tecnologia da empresa para os próximos cinco anos. Essa tecnologia redesenhada está sendo chamada de Microsoft.NET e visa pegar todo o público da Internet e dispositivos como celulares, handhelds etc. A Microsoft "tradicional" fica só na parte do PC.

Como é que a Microsoft.NET trabalha suas tecnologias para a Internet?

Ela tem alguns pontos básicos. O primeiro deles é dar suporte de tecnologia a todos os dispositivos que passam a acessar a Internet. Quando falo de dispositivos, estou falando de PCs, celulares, handhelds, televisões e até mesmo rádio de carro. Um outro pilar básico nessa mudança é encarar a Internet como sendo uma grande rede local, o que passa a ser realidade com a evolução das telecomunicações. A gente passa a ter várias opções de acesso em alta velocidade.

Para que a Internet seja considerada uma grande rede local, o primeiro passo é ter uma conexão de banda larga. A empresa tem planos para investir nessa área?

Aqui no Brasil existe a transmissão de Internet via cabo pelo Vírtua, empresa na qual a Microsoft tem uma participação acionária, e ambas as empresas (Microsoft e Microsoft.NET) estão trabalhando no sentido de dar serviços diferenciados para essa tecnologia. Também temos investimentos em ADSL e, o que eu acho mais bonito nessa história toda, em equipamentos wireless.

Você parece empolgado com a evolução dos equipamentos sem fio. Por quê?

Você pode ter equipamentos como um handheld conectado a uma rede sem fio. O handheld então vira uma espécie de celular. Uma empresa coreana vai estrear o PCS, um aparelho que, com o Windows CE instalado, passa a ter tudo o que você tem no seu desktop. A troca de dados entre o PCS e o PC e o PCS e a Internet fica muito mais fácil. O PCS tem Explorer, então você acessa a Internet normalmente. A Microsoft tem uma parceria com a Ericsson, a partir da qual montamos uma empresa chamada Microsoft-Ericsson Mobile Venture para fazer o desenvolvimento de um novo aparelho celular com uma tela de cristal líquido a preço popular. Passo a ter funcionalidades de handheld dentro deste aparelho.

soft

Que produtos podemos esperar da Microsoft.NET para facilitar a vida dos internautas?

Estamos lançando, junto com a Microsoft, o SQL 2000, cujo padrão XML facilita muito a troca de dados entre empresas. Estamos lançando também o Exchange 2000 que, além de ter a parte de correio eletrônico, tem capacidade para videoconferência e instant message – um chat para falar com outras pessoas que estão na rede. Nós estamos também criando aplicativos para carros, o que chamamos de "auto-PC". Já são dez empresas fabricando rádios com Windows CE incluído. O interessante é que ele tem, além das funcionalidades de um rádio, reconhecimento de voz. Você pode falar "sintonize rádio tal", ou "coloque o CD na faixa 3", ou "leia meus e-mails", e ele atende. Graças a um sistema de sintetização de voz, ele ditará seus e-mails para você. Estamos acertando detalhes com a Volkswagen.

Vocês estão mesmo criando um novo padrão tecnológico para a Web?

A gente trabalha com padrões definidos pelo W3C, que ditou padrões como o HTML. O XML, para troca de dados e informações, também é autorizado pelo W3C e outro padrão que trabalhamos que é o SOAP, criado pela Própria W3C e que serve para você disparar aplicativos remotos. Com este padrão, você pode, no seu site, definir um pedaço de código da página como sendo "web public". Por meio da Internet, as pessoas poderão utilizar esses pedaços de código. Por exemplo: um banco pode ter uma rotina de pagamento de comércio eletrônico; aí, todos os sites de comércio eletrônico podem, em vez de "escrever a rotina", pegá-la do site desse determinado banco.

Quando falamos em aparelhos que se conectam à Web sem fio, estamos falando também de aparelhos com tecnologia WAP?

A gente tem soluções para WAP, mas eu acho que o WAP está com os dias contados. Uma vez que você tem um celular com um browser lá dentro, você manda e recebe informações como se fosse um PC. Então, não existe mais a necessidade de um protocolo especial para isso. O WAP era importante enquanto a gente tinha um celular com tela de cristal pequena, mas ao mudar o aparelho e passando-se a ter Windows CE no aparelho, o WAP se torna desnecessário.

Divulgação

O diretor da Microsoft.Net: o WAP já era

Pragas em versão 'WIRELESS'

Os palms já estão sendo atacados, mas especialistas afirmam que os celulares estão livres dos vírus. Só por enquanto

Por Nelson Vasconcelos

Como se sabe há milênios, tudo o que é bom dura pouco. Agora mesmo, por exemplo, nem bem o mundo começa a aproveitar as decantadas maravilhas da tecnologia WAP e as velhas pragas chamadas vírus já querem dar o ar de sua (des) graça – em versão wireless. Mas, a bem da verdade, não é de se estranhar que alguém tenha a sórdida paciência de criar vírus também para atravancar a vida dos celulares. O melhor a fazer, então, é aprender um pouquinho sobre esse atormentado triângulo amoroso entre nossas adoráveis maquininhas, o Wireless Application Protocol e as tais pestes digitais.

Antes, é melhor lembrar o que é WAP. Sem complicar muito: trata-se de uma tecnologia padrão, que permite que diferentes aparelhos "conversem" entre si – trocando dados, e não somente voz – por meio da rede mundial de computadores. É esse tipo de sistema que permite que tenhamos informação 24 horas por dia, via celular. Prato cheio para serviços vários: acesso e e-mails, restaurantes, lojas, fofocas, um sem-número de aplicativos. É o bastante para esquentar o mercado. De boas e más notícias.

O PRIMEIRO

Tratemos das más. Foi em meados de outubro passado que a Network Asssociates Inc., compungida, veio a público anunciar a descoberta daqueles que devem ser os dois primeiros vírus para o ambiente wireless. Batizadas de PalmOS/Phage, as praguinhas atacam palmtops, deixando a tela cinza e impedindo a visualização dos ícones, fechando o programa em uso e replicando-se para outros aplicativos do sistema.

Para retirar o vírus, o decepcionado usuário tem que resetar a maquininha, perden-

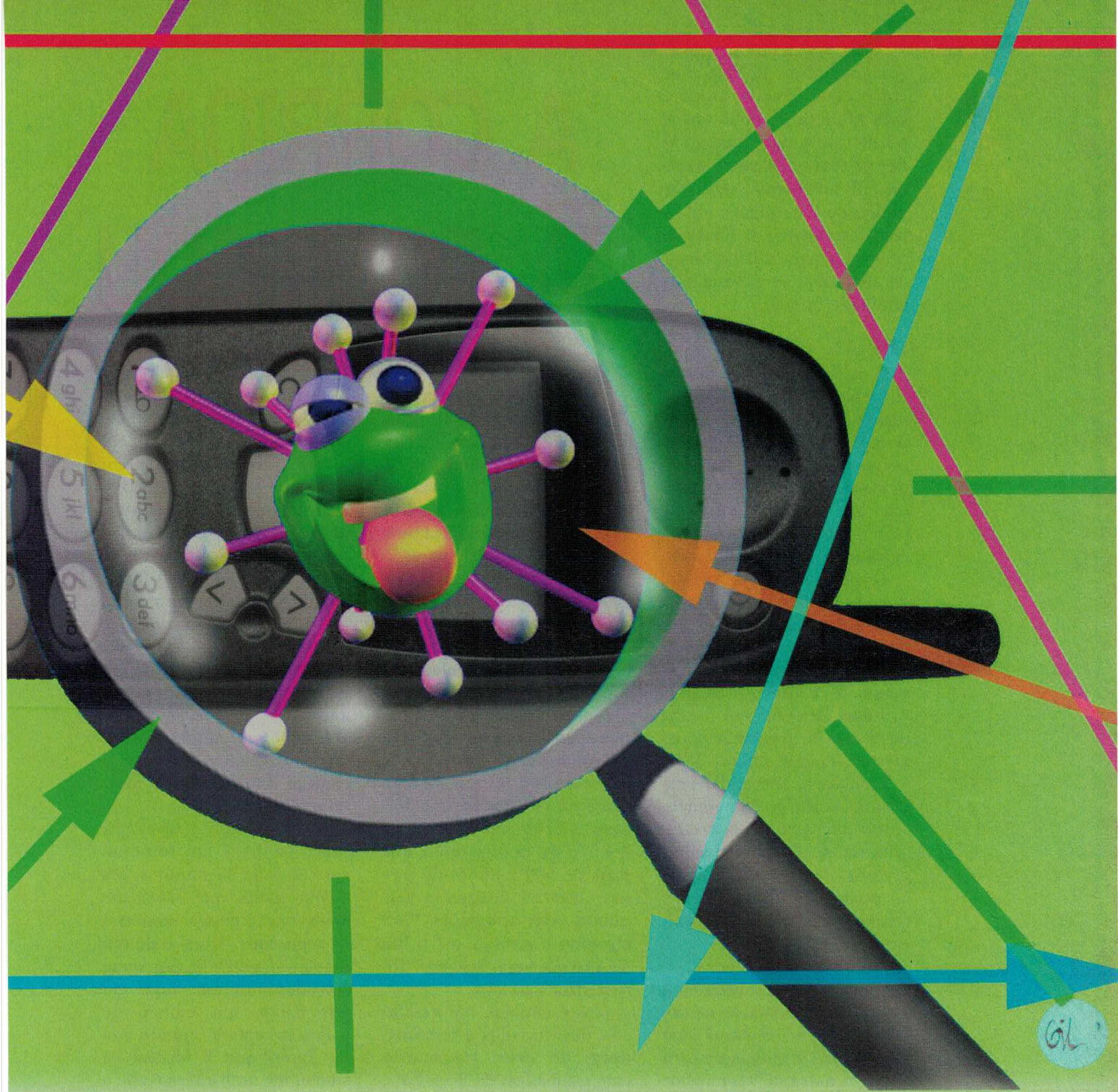
do dados, exigindo nova sincronização com o micro. Nessa história toda, a vítima acaba perdendo os programas que não são originais. Mas, como é que se pega esse tipo de coisa? Com a palavra, Roni Katz, engenheiro de sistemas da Network Associates, um dos que monitoram e criam antídotos para os veneninhos: "Pela própria Internet. Normalmente, esses vírus são reembutidos em algum programa que o usuário vai baixar da rede. São programinhas como um jogo de xadrez para palm, por exemplo. O jogo funciona perfeitamente, mas ele esconde esse vírus", explica.

Qualquer aplicativo que não seja original do palmtop pode esconder essas armadilhas. O que, evidentemente, não quer dizer que todos os programas disponíveis na rede estejam contaminados. Não vamos crucificar milhares de bons e inocentes programas por conta de uns pou-

Ilustração: Gil

cos safadinhos. Já imaginou, então, que grande ameaça, com milhões de palmtops se proliferando pela humanidade? Se essa onda pega, os conectados de plantão acabarão perdendo a confiança em fazer downloads de qualquer programa para o palm, ficando sem saber se ele está contaminado ou não.

CELULAR

E os celulares? Será que os vírus para WAP estão se aninhando em celulares? A resposta é não, segundo Katz. Isso porque, garante ele, os atuais modelos de telefones celulares não têm memória suficiente para receber, hospedar e, principalmente, executar os vírus.

O que acontece de vez em quando é o pessoal confundir hoax com vírus. Nada a ver. Pode ocorrer também um erro de interpretação da mensagem. É o que diz Marcos Antonio Denega, que acaba de lançar o livro (em papel mesmo, à moda antiga) "WAP – Tecnologia sem fio", pela Editora Berkeley. "Se alguém enviar uma mensagem mal escrita ou se ela for mal interpretada, e se o usuário aceitá-la, pode ser que ela trave o celular, de alguma maneira", explica Denega.

Ainda de acordo com Katz, a grande ameaça surgirá com a entrada em operação de novas gerações de celulares, com mais memória, suficiente para rodar os navegadores e recursos como videoconferência. Katz garante que os grandes servidores WAP, com serviços como os do serviço de notícias do UOL e do iG, por exemplo, não vão sair distribuindo vírus a rodo para seus assinantes. "Por enquanto, podemos ficar tranqüilos com os nossos celulares. Mas é uma questão de tempo", diz o especialista. Aguardemos, pois.

A CORRIDA JÁ COMEÇOU

O padrão WAP foi desenvolvido sob os auspícios do Wireless Application Protocol Forum, também chamado de WAPForum e facilmente encontrado em *www.wapforum.org*. Quem se interessar por mais detalhes deve fazer uma visita à página deles na rede. Por enquanto, vale saber apenas que o fórum é tocado pelos principais fabricantes de celulares e outras empresas ligadas às telecomunicações. Naturalmente, são elas as principais interessadas na expansão dos serviços WAP pelo mundo.

Dentro do festival de chutometria em que se transformou a economia digital, há quem diga, por exemplo, que mais de 600 milhões de pessoas estarão utilizando máquinas com aplicações WAP em todo o mundo, até o fim do ano que vem. Exagero? Difícil dizer que não.

Mas é também um desafio aos desocupados programadores de vírus. De acordo com estimativas de Roni Katz, da Network Associates, existem hoje cerca de 55 mil vírus para o mundo digital, como conhecemos há alguns anos, mas somente dois para o wireless protocol. Portanto, no exótico código de honra dos criadores de pragas, espécimes avançados dos pichadores urbanos, a corrida já começou. Ser o primeiro a lançar um vírus para esse ambiente é uma verdadeira glória – mas daquelas que merecem medalhinha por mau comportamento.

"Até 1988, o programador tinha que conhecer Assembly, uma linguagem de máquina, para criar vírus. Desde então, quando foi lançado o Visual Basic, ficou bem mais fácil", analisa Katz. "Criar vírus, antigamente, era uma atividade mais restrita aos meios acadêmicos. Hoje em dia se aprende rápido. E mesmo nesses ambientes novos, como o WAP, que está ganhando muita popularidade, o pessoal já começa a aprender a fazer seus programinhas."

Vírus, inclusive. Que, por sinal, ganham um antídoto em cerca de 45 minutos, em média, assim que caem nas mãos das grandes empresas de segurança. Trata-se de um excelente mercado, por sinal, considerando que hoje há, por baixo, um milhão de palms circulando mundo afora. Tanto que a McAfee já lançou um antiviral específico para esse problema, disponível em *www.mcafee.com*, pela módica quantia de US$ 29,95.

Além disso, os especialistas dão dois outros velhíssimos conselhos: não pegar nada de quem você não conhece e, principalmente, fazer o tradicional backup, ou seja, a cópia periódica do conteúdo de todos os dados que descansam na maquininha. ■

TV via Internet

De olho na banda larga, portais brasileiros investem em tecnologia e, unindo texto, rádio e TV, começam a passar conteúdo multimídia na tela do micro

Por Juliana Marcenal

A TV está invadindo a Internet. De olho no crescimento da tecnologia broadband – ou banda larga, que permite a transmissão de vídeos, sons e imagens com velocidade e qualidade muito superiores às atuais conexões –, sites e portais brasileiros já produzem programas exclusivos para a rede e inserções multimídias (rádio e TV) para incrementar o conteúdo textual de páginas de informação e entretenimento. Estúdios digitais de TV e rádio começam a virar realidade para grandes portais, que contratam apresentadores, jornalistas e técnicos para dar vida a essa nova onda.

Lilian Witte Fibe, Marília Gabriela, Paulo Henrique Amorim, Celso Freitas são alguns nomes de uma constelação que migrou – total ou parcialmente – da telinha da TV para a do micro. Há ainda talk shows, shows de música, programas de variedades e até novelas passando no computador, via Internet. Por enquanto, a imensa maioria dos internautas pode entrar nessa, via banda estreita mesmo, mas é a banda larga (por enquanto, com apenas

10 mil usuários no Brasil) que vai dinamizar essa convergência de mídias para a Internet.

Um exemplo dessa convergência é o portal de notícias sobre tecnologia Hipermídia (*www.hipermidia.net*). O criador e diretor do portal, o apresentador de TV Celso Freitas, lidera uma equipe de 28 pessoas (entre jornalistas, produtores, programadores e técnicos) que produz conteúdo multimídia. Além de uma redação jornalística, a produtora Hipermídia tem estúdios de rádio e TV onde cria conteúdo multimídia para o site – no qual som e imagem complementam as notícias escritas. "Aqui estamos preparados para qualquer mídia. Todos sabem mexer com as câmeras e apresentam noticiários. Somos uma equipe multimídia", diz Celso. "Mas não adianta nada colocar áudio e vídeo na Internet sem conteúdo. A tela é pequena e ainda incômoda, pelo menos para a maioria dos usuários, que ainda não têm banda larga", ressalva.

Há menos de dois meses, o Terra pôs no ar o Jornal da Lilian (*www.terra.com.br/jornaldalilian*), apresentado por Lilian Witte Fibe. Com pelo menos cinco boletins diários, o jornal online tem uma equipe de 12 pessoas e é gravado no estúdio do portal, que teve um investimento de quase US$ 1 milhão. Com 100 metros quadrados e duas arenas – de televisão e de rádio –, o estúdio é equipado com um completo switcher de transmissão ao vivo, com todos os recursos de pós-produção, acoplado a duas ilhas de edição digitais e a nada menos que 14 câmeras de última geração.

A jornalista Marília Gabriela apostou cedo na produção de programas de televisão (com som e imagem em movimento) para a Internet. No ar desde junho, o programa de entrevistas Gabi.uol (*www.uol.com.br/gabi/gabiuol.htm*) vai ao ar duas vezes por semana (às segundas e quintas) e mistura entrevista de famosos com a participação ao vivo de internautas. É transmitido ao vivo e tem duração de uma hora, mas fica disponível no site para quem quiser vê-lo depois.

O jornalista Paulo Henrique Amorim – que começou a carreira na mídia impressa e trabalhou anos em televisão – também se rendeu aos encantos da Internet. Desde julho ele comanda o UOL News (*www.uolnews.com.br*). O noticiário, que já tem mais de um milhão de pageviews por mês, é totalmente concebido, produzido e formatado para a nascente banda larga (também pode ser acessado em banda estreita) e irá explorar, brevemente, a tecnologia WAP – poderá ser visto no palm pilot.

Celso Freitas, do Hipermídia: texto, áudio e vídeo na telinha do micro

Foto: Gianne Carvalho

ENTRETENIMENTO

Nem só de notícias vive a TV via Internet. O estúdio digital do Terra, por exemplo, é utilizado também para programas de entretenimento e shows com artistas que serão transmitidos ao vivo pela Internet. Há também canais por assunto, com reportagens e imagens produzidas como se fossem para a televisão convencional, só que exclusivamente para a Web. Para levar tudo isso aos ares da rede, o site lança mão do Windows Media Player e do Real Player, os dois programas multimídias mais populares da rede.

O estúdio digital do ZipStation

Foto: Divulgação

O portal Cidade Internet (*www.cidadeinternet.com.br*) é outro que já opera um estúdio digital com programas de variedades para passar na tela do micro (leia abaixo). Para a diretora do portal, Vivien Rosso, a interatividade é a chave para uma nova era da Web. "Estamos fazendo a segunda geração da Internet no Brasil", diz.

O ZipStation (*www.zip.net/zipstation*), do portal Zip.Net, também aposta no entretenimento. Os campeões de audiência do canal são os shows ao vivo transmitidos via Internet. Para armazenar todo o conteúdo que disponibiliza, o ZipNet possui uma capacidade de armazenamento de 1,5 Terabytes, que tem condições de receber até oito mil usuários simultâneos. O portal utiliza a tencologia de Sure Streaming, que adapta o conteúdo ao tipo de conexão que o usuário possui.

Quem ainda não tem a sua "InterneTV" está correndo atrás. Segundo Demi Getschko, vice-presidente de tecnologia do iG, o portal já está montando a TViG. Enquanto o projeto não emplaca, está no ar o TurboiG (*www.ig.com.br/paginas/turboig*), canal criado exclusivamente para usuários que se conectam à rede em alta velocidade. Os internautas que optarem pelo serviço terão acesso a todo conteúdo do portal, além de entrevistas e seminários produzidos pela TViG Business.

Por dentro de um estúdio digital

Percebe-se mais claramente que a fronteira entre TV e Internet está acabando quando se entra no estúdio digital de um grande portal, como é o caso do Cidade Internet. Localizado na sede da empresa, em São Paulo, o local possui iluminação especial (igual à dos estúdios da televisão convencional), fundo infinito com isolamento acústico, ilha de edição digital, mesa de corte com fundos eletrônicos, câmeras DVCAM digitais e capacidade para transmissão ao vivo (em Real Media). Parece um ambiente de TV. E é, só que produz para a Internet.

"Com o novo estúdio, estaremos ainda mais focados naquilo que as pesquisas mostram. Os internautas querem interagir com o conteúdo. Eles querem uma Internet viva", diz Vivien Rosso, diretora do portal. Programações como videochats, making of dos ensaios fotográficos produzidos pelo site e reportagens em vídeo sobre vários temas já fazem parte do cotidiano dos usuários que freqüentam o portal – o portal tem uma média de três milhões de pageviews por dia.

Um dos programas de grande sucesso é o "É-Pa-Pufe" (*www.cidadeinternet.com.br/br/portales/cidadepop/papufe/top.htm*), voltado para o público jovem. Apresentado por Cynthia Raquel, o programa de entrevistas é realizado dentro do estúdio e vai ao ar, ao vivo, duas vezes por semana, durante 30 minutos. Por meio de um laptop, Cynthia recebe os e-mails dos internautas, que participam com perguntas. Para que tudo isso apareça na tela, são necessários um microfone, uma câmera de vídeo, um computador e o programa da Real Network.

Foto: Carolina Andrade

A apresentadora Cynthia entrevista o cantor Netinho no 'É-Pa-Pufe': ao vivo do estúdio para a Internet

Bem mais prático do que num programa de televisão, o microfone de Cythia fica ligado na câmera, que é ligada ao computador. A imagem da câmera e o áudio do microfone chegam ao computador e, por meio do programa Real Produce, são transformados no som e na imagem que os internautas vêem nos seus micros.

Transmissão caseira

Por Leonardo Paiva

Não são apenas os grandes portais que podem ter estúdios de televisão para transmitir programas online. O internauta também tem a chance de montar a sua própria rádio ou emissora de TV doméstica – e virtual –, graças a programas e aparatos criados especificamente para isso. Só é recomendável ter, antes de tudo, uma conexão turbinada (leia-se: que não seja via acesso discado) para que a transmissão de seus dados para o mundo virtual não perca a qualidade.

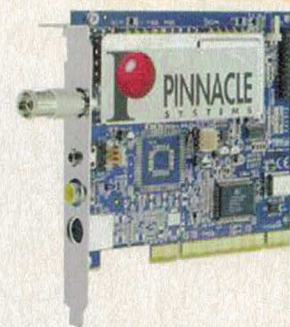
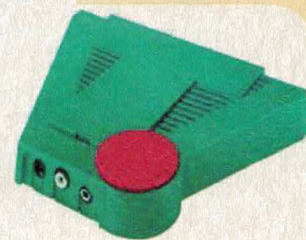
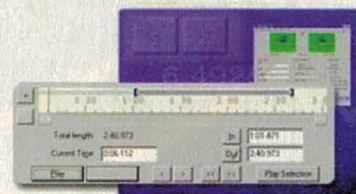
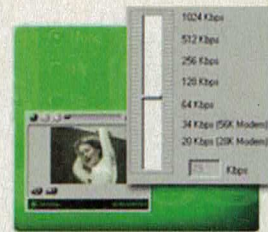
A Pinnacle Systems (*www.pinnaclesys.com*), empresa americana especializada em vídeo digital, está lançando uma série de produtos que transformam qualquer usuário em candidato a Steven Spielberg. O pacote CD10Plus contém uma placa PCI Motion-JPEG, que permite ligar o seu PC ao videocassete e capturar imagens que passam por lá em uma resolução 640 x 480 pixels e com uma transferência de dados de 6 MB por segundo. O processo pode ser operado por um software que vem junto com a placa.

Ainda falando de hardware, se você precisa capturar imagens diretamente da TV, a placa PCI Studio PCTV possui entrada para cabo de televisão, permitindo, com os programas que a acompanham, assistir à televisão pelo monitor de sua máquina e até gravar cenas de até 100 Mhz, sem perda de qualidade. O seletor de canais do programa que a acompanha é ainda mais inteligente que o de qualquer TV: além de detectar a estação com melhor qualidade de sinal para captação, ele apresenta na tela o nome do canal em exibição.

MULTITAREFAS

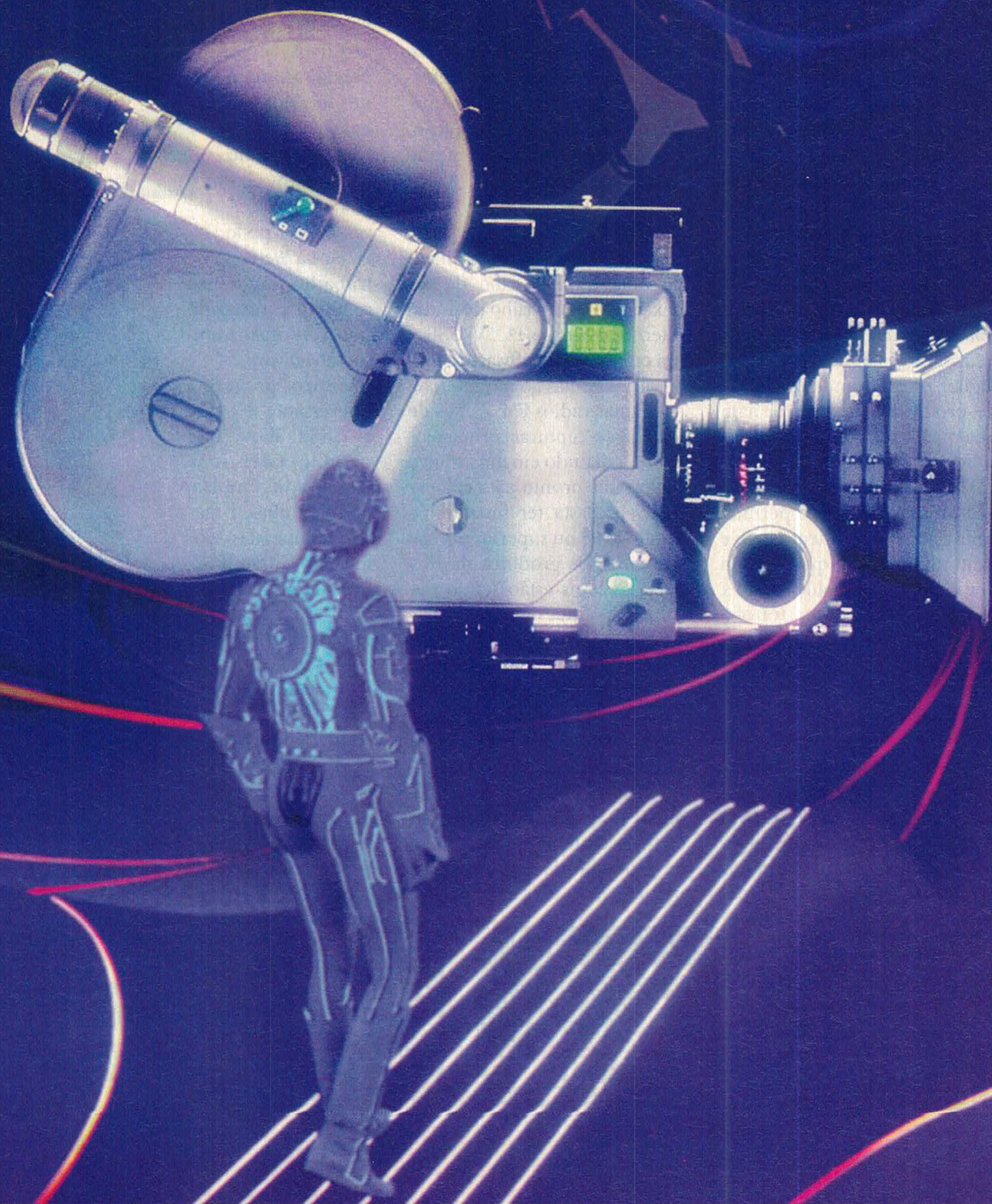
Apesar de vir acompanhado de uma caixa e cabo de conexão USB e um cabo de áudio estéreo, o Studio PCTV USB é um conjunto de softwares capaz de várias tarefas ao mesmo tempo: captar rádios FM, canais de televisão e capturar as imagens e sons, editando em um arquivo multimídia pronto para colocar na Web. Basta ter instalado o Windows 98 ou superior em sua máquina. Os produtos da Pinnacle Systems estão sendo distribuídos aqui no Brasil pela Brasoft (*www.brasoft.com.br*).

Se a Pinnacle está investindo em periféricos e equipamentos para PCS, a Real Networks (*www.realnetworks.com.br*) entra com tudo no que se destina a fazer melhor: softwares para multimídia. O Real Producer é o carro-chefe da linha de programas de produção de áudio e vídeo, possibilitando a edição de imagens e sons retirados da TV, de CDs ou de arquivos AVI, MPEG, MP3 e semelhantes e salvá-los em arquivos reais. Tendo acesso a um servidor voltado para armazenar conteúdo da Real (os chamados Real Servers), você pode exibir na Web o seu trabalho enquanto o "filma", tornando possível uma transmissão ao vivo.

Outro programa interessante é o Real Slide Show, que permite fazer uma edição de exibição de fotografias. Uma vez escaneadas no formato Gif ou JPG, o usuário pode colocar uma série de fotos em seqüência com direito a efeitos visuais, narrações, figuras em paralelo, fundo musical e o que mais vier à cabeça. Sendo um arquivo bem menor que um vídeo, ocupa menos banda da conexão. ■

Opções de software e hardware para montar um estúdio em casa

CINEMA

A tecnologia chega à setima arte alterando produção, qualidade, transmissão e exibição dos filmes

Por Tereza Karabtchevsky

DIGITAL

Filmes baratos – no bom sentido –, qualidade cada vez melhor, distribuição pela Internet ou via satélite, cartões magnetizados para a entrada nas salas de cinema. A tecnologia digital fincou o pé de vez não apenas na produção cinematográfica, mas em tudo o que diz respeito ao cinema. Não é à toa que o tema ganhou dois seminários e uma mostra no Festival Rio BR 2000, realizado no Rio de Janeiro, em outubro. E mais, um terço dos filmes apresentados no Festival de Locarno, na Suíça, era de origem digital. "A produção digital não é apenas a utilização de um recurso moderno. Hoje, vários grandes diretores usam a tecnologia, e o número de filmes produzidos dessa maneira aumenta ano a ano", diz Ilda Santiago, diretora do Festival do Rio BR 2000. "Uma das discussões no mundo todo é sobre o trânsito de imagens na Internet e aos direitos dessas imagens", continua.

Vários processos podem ser usados para fazer um filme empregando a tecnologia digital. E o preço vai aumentar ou diminuir de acordo com o que for usado. As câmeras podem custar de US$ 1.000 a US$ 1 milhão. É claro, tudo vai depender do equipamento. O projetor também vai depender se o filme ficou no modo digital ou passou para 35 milímetros. No site *www.nextwavefilms.com*, Peter Broderick, presidente da produtora de filmes digitais Next Wave, dá uma boa aula de equipamentos digitais. "As novas tecnologias digitais possibilitam a produção de filmes com uma economia de milhares de dólares. Essas tecnologias dão mais poder a diretores independentes, que não mais terão que dedicar tempo e energia em captar recursos. Em função do baixo custo da tecnologia digital, diretores podem fazer mais filmes, assumir mais riscos e continuar praticando", diz, em artigo publicado no site da empresa.

QUALIDADE

Prova de que o processo pode ter uma qualidade tão boa quanto a da película, é o premiado "Dançando no Escuro", de Lars Von Trier, com a cantora islandesa Björk e a atriz francesa Catherine Deneuve. "Dançando no Escuro" levou a Palma de Ouro em Cannes e ainda deu a Björk o prêmio de Melhor Atriz. O filme conta a história de Selma, uma imigrante tcheca (Björk), mãe solteira, que vai para os Estados Unidos com o filho Gene (Vladica Kostic) à procura de uma vida melhor.

"A qualidade de um filme rodado em tecnologia digital vai depender do tipo de câmera usada e se o filme foi transferido para película. Quando se usa esse processo, o filme ganha densidade. Em "Daçando no Escuro", o diretor faz uma diferenciação com as câmeras e imprime mais luminosidade nas cenas em que a Björk está sonhando. Cada diretor pode distinguir o tom que quer dar aos personagens", diz Ilda.

Um bom canal para acompanhar a produção de cinema independente no Brasil e no mundo é a Zetta Filmes (*www.zetafilmes.com.br*). O endereço fornece informações das produções e festivais de cinema nos quatro cantos do mundo. Ali também são encontradas informações sobre o Festival Brasileiro de Cinema na Internet.

A diretora inglesa Nichola Bruce é uma das que preferiu usar o equipamento digital para rodar seu primeiro longa-metragem. Se tivesse filmado em 35 mm, Nichola teria desembolsado US$ 1,6 milhão. Mas gastou a metade. "O vídeo digital é uma ótima ferramenta não apenas pelas possibilidades de pesquisa de linguagem, mas porque é uma produção incrivelmente mais barata e mais rápida", diz.

ATORES VIRTUAIS

Adepta a qualquer inovação tecnólogica, Nichola também não critica a criação de atores no computador. Ela defende uma linguagem para cada meio e acredita que a Internet terá uma linguagem específica, com seus astros, que podem existir no mundo real ou serem apenas criações para o mundo virtual. "Do ponto de vista artístico, a reprodução de imagens de atores no computador não vai tirar o seu trabalho. A tecnologia será sempre um aliado, mas a criação cabe ao homem. O trabalho de um bom ator, de roteiristas e de alguns técnicos jamais vai poder ser substituído pela máquina. Também não tenho nada contra Lara Crawft, que é um ótimo personagem da rede", analisa.

Essa mistura de tecnologia e humanismo de que fala a diretora está presente em seu filme, quase um poema filmado. Baseado em uma fotonovela, "Eu Poderia Ler o Céu" conta a história de um velho irlandês que rememora sua vida em um conjugado em Londres, para onde se mudou na juventude. ■

allustração: Bernard

Mãe é tudo igual, só muda mesmo o endereço. E a de Paulinho não foge à regra. No seu giro de um mês pela Europa, o rapaz telefona para casa para contar das maravilhas do Louvre e a mãe pergunta: "Paulinho, está se alimentando bem?" No outro dia, de uma cabine telefônica sob o Big Ben, em Londres, vem a pergunta antes de desligar: "Está tomando o seu leite antes de dormir, meu filho?" E uma chamada direto da Torre de Pisa não termina de outra forma: "Você tem comido direito, Paulinho?" Mas logo veio a solução. Num shopping center, ele achou uma máquina automática diferente. Com ela, fez uma home page personalizada, encabeçada com um retrato feito naquele instante. "Olha aí, mãe, como eu ainda estou bem gordinho!", terminava o texto, escrito sob a fotografia no site, recém-desenhado.

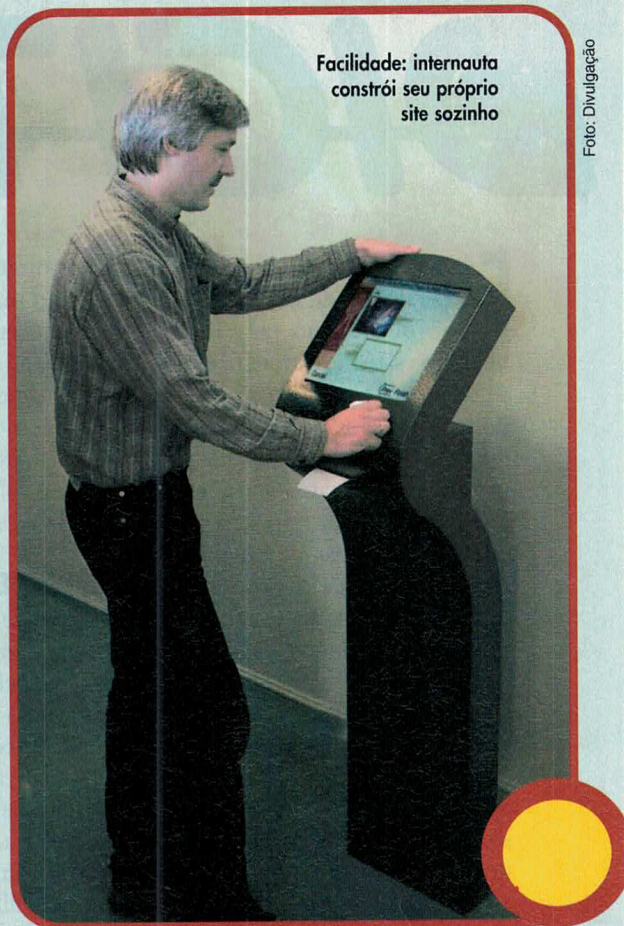
Essa máquina pública de fazer home pages já existe na Europa. E pode funcionar com uma moedinha, uma ficha ou um cartão magnético. Por alguns poucos dólares, qualquer um pode fazer um site pessoal, ainda que numa versão simplificada. Não é necessário experiência nem habilidade. Em poucos minutos escolhem-se cores, formatos de letra e o layout preferido de modelos préestabelecidos, e o internauta de primeira viagem toma posse, assim, de um pedaço do ciberespaço. Lugar não é problema. As má-

Facilidade: internauta constrói seu próprio site sozinho

Foto: Divulgação

Espalham-se pela Europa equipamentos públicos nos quais qualquer pessoa pode fazer seu próprio site e resolver problemas pela Web

INTERN EXPR

quinas estão nas estações de metrô, em shopping centers, em bibliotecas...

Desenvolvidos na Finlândia – um dos países mais férteis em novidades para o ciberespaço –, os quiosques podem ser vistos na capital, Helsinki, também em edifícios comerciais e aeroportos. Alguns outros são encontrados, ainda, na Inglaterra ou na Rússia. "Há muitos tipos de quiosques eletrônicos parecidos no mundo, mas o nosso tem várias funções, e talvez por isso seja uma coisa nova", diz o empresário Serge Khreliats, diretor da empresa Infodata, produtora da máquina. Cada unidade é produzida a um custo de cerca de US$ 10 mil. Khrealiats planeja também começar, em breve, a comercialização dos quiosques nos Estados Unidos.

FAZ-TUDO

Com o equipamento, é possível, além de fazer uma home page pessoal, surfar na Internet, enviar e receber e-mails, mandar um cartão postal virtual, com uma foto tirada na webcam embutida, e pagar contas por meio de um leitor de cartão magnético. Alguns modelos dispõem ainda de impressora e leitora de código de barras. A unidade tem a forma de um púlpito ondulado, na qual a pessoa digita o texto teclando no monitor.

Feita com metal de 1,5 milímetro de espessura, a máquina é à prova de vandalismo. Outra grande vantagem é a mobilidade. "Não é possível colocar uma mesa de um cibercafé com um garçom nos locais em que podemos pôr um quiosque, que ocupa o espaço de apenas um metro quadrado", compara o empresário. Pela facilidade em distribuir o aparelho nos mais diversos cantos, ele se torna um instrumento a mais para a popularização da Internet (alô, Brasil!).

FACILIDADE

A facilidade de uso é um atrativo a mais, como explica Larri Helminen, o dono da idéia dos aparelhos de home pages instantâneas. "Queríamos fazer as máquinas o mais simples possível, porque muitas pessoas continuam com medo de tecnologia complicada", diz. Helminen é o diretor executivo do Lasipalatsi (palácio de vidro, em finlandês), um centro de novas mídias, um ninho de firmas produtoras de novas tecnologias de informação situado no centro de Helsinki e que funciona há dois anos num prédio envidraçado, com arquitetura funcional dos anos 30. O edifício abriga um pólo de cinema e mídia, sendo um ponto de encontro para gente antenada com os novas tendências, curiosos e turistas, que passeiam entre suas galerias de arte, cafés e salas de cinema.

É no Lasipalatsi que funciona, desde agosto do ano passado, a primeira máquina de fazer home pages do mundo, o protótipo que deu origem às atuais máquinas produzidas pela companhia de Khreliats. A poucos metros da entrada do prédio, pode-se ver uma cabine envidraçada, iluminada com lâmpadas de néon, onde os visitantes podem se sentar na frente do monitor, colocar moedas numa abertura à esquerda e desenhar sua home page, seguindo as instruções, ao custo de US$ 1,60.

O aparelho foi usado por mais de duas mil pessoas só nos primeiros três meses de funcionamento. "Queremos diminuir o abismo entre aquelas pessoas que têm acesso à Internet e aquelas que não têm", diz Helminen. E o mundo globalizado vai perdendo suas distâncias. Paulinho se deu conta disso ao ouvir, de Madri, a reclamação da mãe: "Da próxima vez, passa o pente no cabelo antes de tirar retrato, menino!"

Por Márcio Damasceno, de Berlim

Janelas i

As webcams fazem a festa dos curiosos e bisbilhoteiros de plantão, mas também ganham formas de utilização bastante criativas

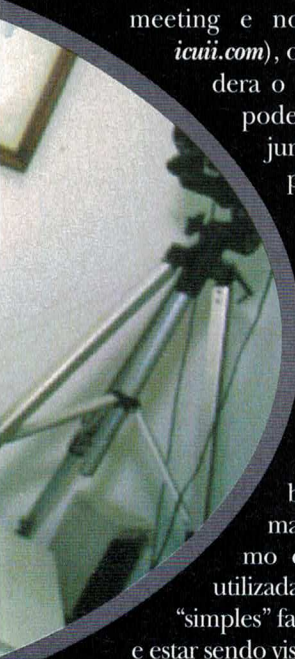
Luciano criou uma das primeiras páginas de webcams do Brasil

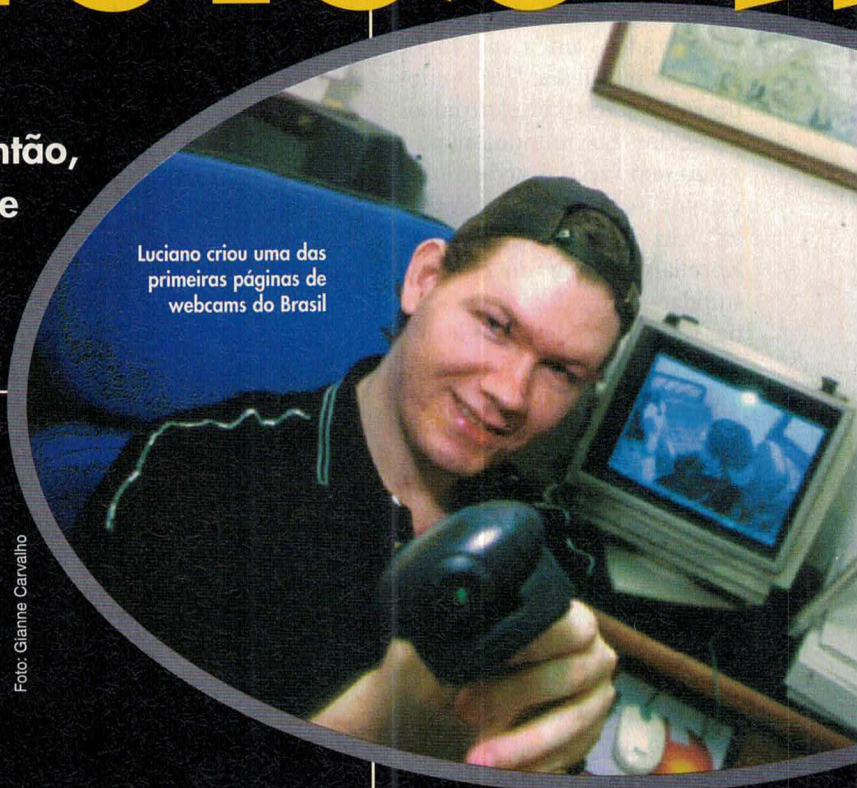
Foto: Gianne Carvalho

Olhar, espionar, bisbilhotar a vida alheia é o que mais se faz na Internet. Uma pesquisa recente, feita pelo site WebCam World (*www.webcamworld.com*) com mais de dois mil internautas, não deixa dúvidas. Perguntados como se sentem quando vêem na rede a imagem vinda de uma webcam, os internautas responderam: como um *voyeur* (57%); curioso (21%); e ambos (18%), ficando as alternativas "incerto" e "nenhum dos anteriores" com míseros 3% e 2%, respectivamente.

As webcams se espalham e tornam possível que qualquer pessoa seja observada por internautas do mundo inteiro, muitas vezes até sem imaginar. Há sites que instalam webcams em banheiros públicos e motéis para mostrar a intimidade de seus usuários. E há internautas que gostam mesmo é de se exibir pela Web, com seu micro doméstico.

Tem gente que garante não fazer exibicionismo e que usa as câmeras simplesmente para se comunicar melhor com outras pessoas – o que passa a ser, na verdade, um bate-papo com rosto e voz. Como Luciano Medeiros Bernacchi, de 25 anos, que desenvolve home pages. Há três anos ele comprou uma webcam e registrou o domínio *www.lucianowebcam.com*, que foi uma das primeiras páginas de webcams do Brasil, na qual podem ser acessadas imagens de seu ambiente caseiro. "Já gastei R$ 2 mil com equipamentos e manutenção do site", contabiliza.

Ele conta que a captura dos vídeos era feita por meio de sua placa serial, que deixava a imagem com um atraso, pois a velocidade era de apenas 15 frames por segundo. Por isso, resolveu substituir o mecanismo por uma placa de captura de vídeo, o que deixa a conexão mais veloz, com 30 frames por segundo. Luciano não ganha nada com publicidade e se diz insatisfeito com fabricantes de câmeras e páginas ligadas ao assunto por ter recebido proposta de patrocínio.

O estudante de Economia Humberto Leal (*www.betoleal.com*), de 24 anos, usou o que aprendeu na faculdade para colocar suas imagens na rede. Todos os programas de que precisou ele baixou da rede. "Fora a webcam, que custou R$ 220, não gastei um centavo com o site", conta. Assim que adquiriu a câmera, Humberto não tinha amigos para conversar, pois a prática ainda não era comum. Hoje, segundo ele, o preço caiu e as webcams se popularizaram, tornando possível encontrar diversos usuários no programa Net-

ndiscretas

meeting e no Icuii (*www.icuii.com*), o qual ele considera o melhor, já que pode ser utilizado junto com o ICQ para o envio de fotos.

Mas o que leva internautas como esses a mostrar a cara? Eles juram que não se trata de exibicionismo. A maioria gosta mesmo das tecnologias utilizadas e também do "simples" fato de poder ver e estar sendo visto em qualquer lugar do mundo. "Particularmente, gosto mais de ver do que ser visto", diz Luciano Bernacchi, que considera o contato visual pela rede um hobby. Ele revela que alguns observadores mandam mensagens perguntando quando ele vai tirar a roupa ou coisas do gênero.

Já Humberto lembra que encontrou o lado ruim das webcams quando, certo dia, recebeu um telefonema de sua mãe, que mora em outra cidade. Ela havia acessado a página e notou que o quarto do filho estava todo desarrumado. "Tive que arrumar na hora, e tudo por causa da câmera", ri.

CRIATIVIDADE

Há cinco anos, o consultor em informática, Alex Pinheiro Machado, resolveu instalar uma webcam em seu trabalho, para conversar com um amigo que havia mudado para os Estados Unidos. Na mesma época, resolveu criar uma página, a Alex's WebCam (*www.bsbnet.com/alex/webcam.htm*). Dentro do site, qualquer pessoa pode acompanhar o dia-a-dia dele, assim como acontece com vários interessados pelas pequenas cameras.

Só que Alex, antes de entrar no mundo virtual, já era radioamador (PT2VHF) e sempre se interessou por telecomunicações. Há dois anos, ele pesquisa tecnologias de comunicação que utilizem GPS, até que chegou no APRS (Automatic Position Report System), uma derivação do radio pacote. Segundo ele, trata-se de uma tecnologia apenas usada por radioamadores, que permite converter informações transmitidas pelos equipamentos de GPS para uma rede mundial, composta de rádios em VHF, satélites e servidores na Internet.

E foi exatamente isso que ele fez, instalou um aparelho em seu carro e na sua mountain bike, e basta acessar sua home page para localizá-lo em qualquer lugar do mundo. "O meu próximo projeto é minimizar o tamanho desse equipamento para que ele possa ficar instalado em uma pochete, na cintura, que mostrará a minha localização em tempo real, além de permitir a troca de mensagens enquanto eu estiver viajando", planeja.

Tudo isso só é possível graças a um servidor central, que fica nos Estados Unidos e coloca as informações em mapas na rede. Alex diz que acha interessante utilizar a tecnologia de comunicação como hobby, mas ressalta a questão da segurança pessoal. "Se roubarem meu carro, poderei saber onde ele está (por meio de mapas) com uma precisão de um metro", afirma.

LUZ, CÂMERA, AÇÃO

- Antes de comprar uma webcam, pense no modo como você vai utilizá-la: o que ela vai mostrar, como você quer que as imagens apareçam (estáticas ou em movimento), se a câmera vai ficar do lado de dentro ou de fora. Existem vários modelos de webcams no mercado e cada uma tem as suas particularidades.
- Lembre-se que uma boa iluminação é muito importante para a qualidade das imagens transmitidas por uma webcam.
- Ao configurar o software de "captura e transmissão de imagem", ajuste a qualidade da imagem para 85%. Assim, a imagem ficará mais leve, sem comprometer a qualidade.
- A velocidade que a imagem vai carregar na sua página depende muito do servidor. Por isso, escolha um bom servidor na hora de hospedar seu site.

Tecnoló

Funcionários do iG andam de bicicleta pelos corredores e salas da empresa

Foto: Carolina Andrade

Por Berenice Menezes

Profissionais de Internet de São Paulo vestem bermuda, andam de bicicleta e jogam pingue-pongue em pleno expediente. É o jeito pontocom de ser

No início do século, os bairros paulistas Vila Olímpia, Itaim e Brooklyn, todos na Zona Sul, eram formados por chácaras e terrenos alagados. Os pequenos sítios foram loteados nos anos 30, quando surgiram as primeiras construções. Desde então, tais localidades começaram a atrair novos moradores, por conta das simpáticas casas e prédios baixos. Hoje, o perfil desse povoado urbano nada tem a ver com o passado não muito distante. Em 1990, os primeiros projetos que mudariam a cara desses lugares despontaram – a construção das avenidas Nova Faria Lima e Hélio Pelegrino, que tornaram o acesso infinitamente mais fácil. Somam-se às avenidas, investimentos pesados para a construção dos primeiros "prédios inteligentes", dotados com o melhor da tecnologia, o que facilita a conexão ao mundo virtual.

O panorama expansivo trouxe motivos de sobra para que essas localidades se tornassem conhecidas como os bairros online de São Paulo, ou a Vila do Silício paulista – numa referência ao Vale do Silício, região da Califórnia onde está sediada a maior parte das empresas de tecnologia e In-

gicos & despojados

ternet nos EUA. Dez entre cada dez empresas de Internet escolheram um desses três pontos da capital paulista para montar seus respectivos escritórios. É o caso de iG, UOL, Idealyze, Buscapé, Organic, Lokau, Submarino, Arremate.com, ViaSampa, Olé, Yahoo!, só para citar alguns. A razão pela escolha é coerente. Como o número de ofertas cresceu, o preço do aluguel caiu – cobra-se cerca de 30% a menos do que nas regiões da Avenida Paulista.

Romero Rodrigues, um dos quatro sócios do Buscapé, conta que uma das vantagens de estar instalado na Vila Olímpia é poder ir a pé para reuniões com clientes. "Quem não tem escritório por aqui acaba vindo pelo menos três vezes por semana para encontros de negócios", revela. "E nada melhor que poder escapar do trânsito de São Paulo."

BICICLETA

Romero está certo. Desde que as start-ups invadiram a região, os congestionamentos são constantes. A Companhia de Engenharia de Tráfego, por exemplo, já estuda alternativas para alterar o acesso ao bairro nos horários de pico. Para driblar os engarrafamentos, criatividade. Isso mesmo. O webdesing Cristian Santoro Mazzeo adotou a velha bicicleta como veículo. "Chego mais rápido. Levo apenas 20 minutos pedalando para chegar da minha casa ao trabalho", orgulha-se Cristian, que trabalha num dos portais do iG, localizado num belíssimo prédio no Itaim.

O jeito descolado do rapaz parece ser outro quesito presente nas pessoas que trabalham na Vila, Itaim e Brooklyn. Os profissionais de Internet já são conhecidos como "netties", a versão terceiro milênio dos yuppies, que traduz o estilo do novo empreendedor de tecnologia. A maioria não tem mais que 35 anos. Em comum, todos têm a ambição e o vocabulário recheado com termos em

inglês. As siglas AFK (*Away from Keyboard*, que quer dizer "longe do teclado") ou BRB (*be right back*; em português, "volto já") são exemplos de termos corriqueiros.

E mais: quem entra numa empresa de Internet dificilmente distingue hierarquias existentes. Presidentes, gerentes e demais funcionários sentam-se lado a lado. As salas não têm divisórias e quase ninguém usa terno. "Usa, caso a reunião exija. A regra é não ter regra", diz Romero, do Buscapé. Os ambientes normalmente são coloridos, e o estilo individual pode, de fato, aparecer.

Geralmente, as empresas criam um ambiente para o relaxamento. Nesses cantos não faltam revistas, poltronas confortáveis e som ambiente. No iG, os funcionários passam algumas horas do dia em uma sala criada especialmente para o descanso. O local tem até mesa de pingue-pongue, máquinas com comidinhas e muito café.

BERMUDA

Os modelitos de quem circula pelos dez andares dessa empresa também são informais. "Terno só se precisar. Quem quer vir de bermuda, pode", conta Adriana Naves, diretora de conteúdo do portal. A moça se diz feliz por trabalhar no mais badalado dos bairros de Sampa. "Impossível negar o espírito jovem dessas empresas. É sair na rua e ver quem trabalha em uma ponto-com ou não. Está na cara, no jeito, nas roupas", comenta.

Outro detalhe importante: o trio Vila-Itaim-Brooklyn abriga ainda as boates e bares da moda, portanto, o agito não dura apenas no horário comercial. E as placas que indicam imóveis para alugar ainda são bastante comuns por ali, o que significa que a Internet continua de mudança para a Zona Sul de São Paulo.

Foto: Carolina Andrade

Adriana Naves joga pingue-pongue nas horas de folga

Campinas, celeiro high-tech

A Compaq escolheu a região de Campinas para a instalação de sua unidade de manufatura e distribuição por considerá-la um dos mais importantes pólos de tecnologia do país. A região dispõe de um amplo parque de universidades e institutos de pesquisa e desenvolvimento, como Unicamp, PUCCamp, Unip, Telebrás, CTI, Softex, que não somente facilitam a realização de parcerias tecnológicas, como proporcionam recursos humanos altamente qualificados.

Em setembro, a IBM Brasil inaugurou o Centro de Logística e Distribuição no município de Hortolância. O prédio está localizado no Tech Town, um condomínio empresarial com estrutura de Primeiro Mundo – restaurantes, sistemas de transporte, agência de turismo, correio e área de lazer.

Os vizinhos da Compaq e da IBM são muitos: Nortel, Lucent, Solectron, SCI, Celestica e Motorola, para citar alguns. Não é à toa que a região de Campinas e adjacências concentram 9% do PIB nacional. As empresas ali instaladas representam 16% da produção científica e tecnológica brasileira. As vantagens não são apenas econômicas. A área conta ainda com uma topografia plana e clima tropical de altitude. E tem mais: rodovias como Bandeirantes e Anhangüera facilitam o acesso, sem falar na proximidade com o Aeroporto Internacional de Viracopos, o principal de cargas do país.

Eduardo Ramos
(eduardo@timaster.com.br)

Escreva o seu futuro

Pensar em Internet ou Tecnologia da Informação no futuro – daqui a 20 ou 30 anos – é algo complicado, mas indispensável para o profissional do ramo. As previsões certamente irão todas falhar (questione todas as estatísticas que você ler!), aparecerão novos fenômenos inimagináveis e o pior é que isso já estará acontecendo em apenas cinco, dez anos. Porém, o profissional que deixar de acompanhar as novas tendências, que parar de se preocupar com o futuro, corre o risco de ver tudo perdido. O que fazer, então?

O primeiro passo é se preocupar com o assunto. O bom profissional de TI tem de estar constantemente preocupado com o mercado, com a sua carreira, com a evolução da tecnologia. Mais do que muitas outras, a área de TI se renova rapidamente, e o profissional tem de saber se reinventar completamente, como teve ao sair do mainframe para o micro, ou quando aprendeu a desenvolver aplicativos na arquitetura Web. Para pensar lá na frente, há uma ferramenta que é um pouco diferente, mas bem interessante: faça seu currículo do futuro.

Sente com calma, olhe tudo o que está acontecendo no mercado e tente fazer o currículo que você gostaria de ter daqui a um, três, cinco anos. Pense que posição e metas você quer atingir, no que você deseja estar trabalhando, o que é necessário você ter aprendido para poder ter chegado lá e também como você terá aprendido! Pense seriamente nas experiências de trabalho que teriam sido necessárias, nos cursos, nos projetos que seriam importantes. Esse é um ótimo exercício de gerenciamento da sua carreira, coisa que definitivamente você deve fazer na área de TI. É claro que, depois desse exercício, você deverá adaptar sua carreira no presente para atingir suas metas daqui a um, três ou cinco anos.

Um segundo passo importante para você se inscrever no futuro, seja ele qual for, é buscar uma boa formação básica. Isso pode ser conseguido, principalmente, por meio de uma boa faculdade, mas também com alguns cursos técnicos ou mesmo aprendendo sozinho, lendo os livros certos (sobre tecnologia e não sobre programas, soluções ou linguagens específicas). O profissional que entender o modo de pensar de TI, que souber aprender sozinho e que entender realmente da tecnologia estará fortemente habilitado a participar do futuro.

Um último ponto importante: você deve se preocupar com o futuro, mas de maneira nenhuma a quantidade de mudanças na área de TI é uma coisa ruim. Na verdade, é um dos maiores charmes e atrativos dessa área.

O bom profissional de TI é aquele que fica feliz (e não ansioso!) com todo esse processo, que tem prazer em aprender a usar o novo Windows, programar numa nova arquitetura, aprender uma nova linguagem, implementar uma nova solução, aprender coisas totalmente novas. Se você olhar para o futuro com alegria e vontade, não só vai participar dele como vai acabar escrevendo-o você mesmo.

Eduardo Ramos
é diretor do portal TI Master
(www.timaster.com.br)

Ilustração: Thais de Linhares

Onde está o Java?

A tecnologia que um dia prometeu revolucionar a Web se recicla para atuar em outras paragens

Por Leonardo Paiva

Em 1996, os internautas receberam uma notícia que prometia revolucionar a Internet: uma nova tecnologia que atendia pelo nome de Java, possuía o símbolo de uma xícara de café, criada pela Sun Microsystems (*www.sun.com.br*), e possibilitaria maior interatividade entre os sites que a utilizassem e os usuários que os visitassem. Os profissionais de confecção de sites ficaram em polvorosa, querendo dominar a tal linguagem, e mergulharam de cabeça nessa xícara.

Alvoroços da mesma intensidade aconteceram quando surgiram outras tecnologias, como o DHTML, o Flash e o ASP, por exemplo. Se hoje em dia essas são os xodós dos produtores Web, onde é que foi parar o Java, aquela linguagem robusta, que prometia ser um sinônimo de interatividade na Internet?

CASAMENTO PROMISSOR

Segundo Luís Fernando Maluf, diretor de marketing da Sun Microsystems no Brasil, o Java arrumou suas coisas e se mudou da Internet para o ramo das telecomunicações. "Nas telecomunicações, a tecnologia Java é a mais utilizada no mundo", diz. Ele enumera uma série de exemplos nos quais a tecnologia é aplicada atualmente, como no caso da fabricante de aparelhos celulares Motorola (*www.motorola.com.br*), que estará implementando uma variação do Java em seus celulares, o K-Java, que serve como um sistema operacional para o aparelho. Além de proporcionar uma melhor interface para o manuseio do WAP por meio do celular – como se fosse um ambiente Web –, esse "sistema" é capaz de fazer gerenciamento da rede IP, hospedar e rodar pequenos programas para o aparelho (como agenda pessoal e videoconferência).

O motivo de o Java ter sido escolhido como base de projetos de

telecomunicação é simples: quando o celular faz uma operação WAP, ele "conversa" com vários computadores ao mesmo tempo – um que gerencia a rede, outro para contar o tempo da tarifa telefônica e outro que roda os aplicativos no aparelho. Para isso, ele precisa de uma linguagem que reconheça todos os ambientes. Segundo o diretor da Sun, isso só é factível hoje com o Java.

Outro aparelho no qual o Java pode ser encontrado é o PCS, uma espécie de variação do telefone celular, mas com uma grande tela de cristal líquido que possibilita uma melhor visualização. Esse aparelho é muito utilizado no Japão e na Europa e chegou aos EUA este ano. No Japão, a empresa líder do mercado de PCS é a Docomo (*www.nttdocomo.com*), que possui, entre outros serviços, videoconferência e um guia de mapas que, junto com o aparelho, identifica em que rua você está e dá informações que lhe podem ser úteis, como o endereço de um restaurante próximo ou a melhor alternativa de trânsito a partir do ponto em que você está. Essa tecnologia e as aplicações dos softwares são rodadas em Java, recebendo as informações pelo protocolo WAP.

A CAMINHO

Segundo a Sun, o crescimento maior da tecnologia vai se dar pela sua mais nova variação, chamada de Java Intelligent Network Interconnection (Jini). Como ela funciona? Vamos supor que você tenha uma máquina fotográfica digital que suporta o recurso Jini. Ao tirar uma foto, a máquina automaticamente manda a imagem para um computador ou palmtop que também suporte Jini, sem se preocupar com a possibilidade de os computadores não

Foto: Divulgação

Para Abel, o padrão Java está se consolidando como componente dos Servlets

"conversarem" entre si. A tecnologia já está sendo licenciada e já existem até câmeras digitais da Sony, a caminho do mercado, com esse recurso.

CONVERSAÇÃO

Com o advento das novas tecnologias voltadas para as páginas Web, o Java não é mais utilizado do mesmo jeito que era antigamente. O vice-presidente de tecnologia e projetos da produtora Agência Click (*www.agenciaclick.com.br*), Abel Reis, explica que o que está acontecendo é a consolidação do padrão Java como componente dos servidores chamados Servlets. "Eles são componentes Java que se executam no servidor para acessar bancos de dados, manipulação de informações, processamento matemático, enfim, todo tipo de processamento", explica.

A causa dessa mudança para os bastidores das páginas é puramente uma falta de conversação entre os browsers. Cada browser tem uma implementação própria de sua "máquina virtual", e essa máquina varia muito não só entre um browser e outro, mas também entre as versões de um mesmo browser. Os problemas causados por essas implementações foram desestimulando os produtores de Web a implementar o Java no browser. "A forma que cada navegador lê o Java é diferente e não se conhecia bem os limites deles (dos navegadores). Assim, muitos erros foram cometidos, pois não se tinha a experiência do usuário como feedback. O ideal era adaptar o Java para cada navegador, pois cada um trabalha de forma diferente em relação a isso", diz o gerente de projetos da Brazilweb (*www.brazilweb.com.br*), Leandro Bulkool.

Isso não quer dizer que a boa e velha xícara de café não dê o ar de sua graça no design das páginas. Leandro ressalta que todo recurso para Web, quando aparece, cria um rebuliço e uma febre: todos estudam, o utilizam quase de uma forma descontrolada e depois o recurso passa a fazer parte do planejamento, o que muda bastante a forma e o quanto é utilizado.

Maluf: "O Java se mudou para o ramo das telecomunicações"

Foto: Divulgação

Arregasse as mangas

Depois da Macromedia, a segunda parte da série 'Home page fast food' faz uma análise prática das ferramentas para construção de sites da Adobe

Por Leonardo Paiva

Todo mundo conhece a Adobe (*www.adobe.com.br*) por causa do Photoshop, o programa de editoração de imagens mais utilizado do mundo. Mas esta não é a única criação de sucesso da softweare house que domina os computadores de quem trabalha com imagem. O "Laboratório" deste mês dá continuidade à sua série "Home page fast food" e apresenta o resultado final de uma tentativa de montar, em duas semanas, um site com o editor de HTML GoLive 4.0, as ferramentas de editoração de imagem Illustrator 8 e Photoshop 5.5 e a ferramenta de gráficos vetoriais LiveMotion.

Vale lembrar que o site montado para essa reportagem é, assim como a empresa do qual ele se refere, fictício. O resultado final não será aproveitado por nenhuma pessoa física ou jurídica. Como o teste visa apenas testar a viabilidade de construir a infra-estrutura da página e recursos de design da mesma, não foi criado nenhum conteúdo para o site.

CONCEPÇÃO DA PÁGINA

Dessa vez, vamos tentar construir o site de uma pequena e fictícia empresa de informática. Daremos a ela o nome de "SoftLab". Como empresa respeitável que é, o visual de seu site tem de ser sóbrio, sem grandes firulas e enfeites.

Como base do site, colocamos dois frames na página principal de abertura: um no topo do site e outro à esquerda, deixando o "miolo" para apresentar o conteúdo do site. É hora, então, de abrir o GoLive 4, editor de HTML com recursos WYSWYG da Adobe. Ao abri-lo, você já se encontra com uma área para brincar como quiser, mas, para inserir o frame, é necessário clicar na aba "frames", que mostra a representação das divisas.

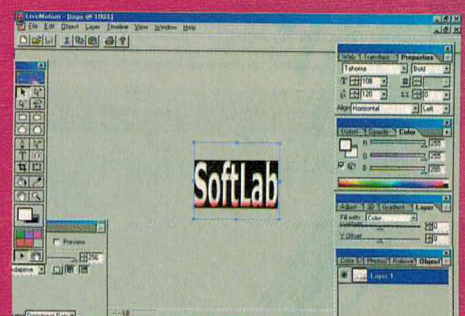
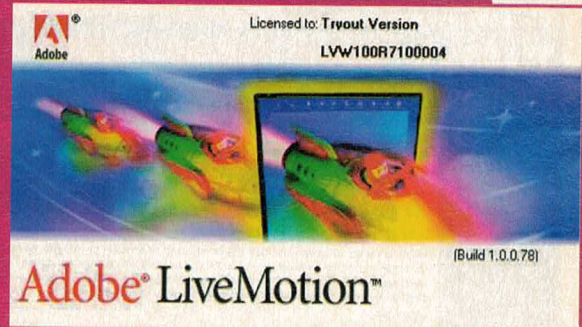
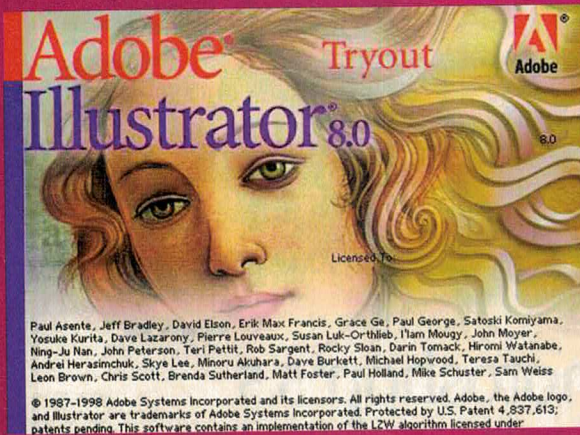
Para incluir o número e o tipo de divisões desejadas, basta escolher na janela flutuante *Pallete* um dos modelos oferecidos. Agarre-o com o mouse e arraste-o até a área principal. Agora, é só editar o conteúdo de cada divisão. Preste bastante atenção nesse recurso de "agarrar-e-soltar" elementos diversos do GoLive, pois quase todo o programa funciona desta maneira.

Se criar frames para a página é fácil, editar coisas simples como cores de fundo e a fonte da página não é tarefa das mais simples. A necessidade de agarrar um pequeno ícone na forma de documento no canto esquerdo do programa e arrastar até a tela flutuante *Inspector* é interessante, mas pouco prática e de difícil intuição. Depois que se aprende, é fácil de mexer, mas até descobrir como se faz para editar os padrões da página, perde-se muito tempo, se não quiser consultar a ajuda do programa. Ao que parece, essa falta de praticidade é encontrada em todo o nosso trajeto de operação com o GoLive e nos outros programas da Adobe, para quem não está habituado com eles.

O AdobePhotoshop é o editor de imagens mais utilizado no mundo

LOGOTIPO CHAMATIVO

Para criar um logotipo para a nossa empresa, resolvemos baseá-lo no Adobe LiveMotion, um programa capaz de criar desenhos e animá-los no formato swf (o famoso Flash, da Macromedia), possibilitando maior interatividade com o internauta e dinamizando o layout do site. Definimos o tamanho da imagem (150 x 86 pixels) e começamos a mexer no LiveMotion para definirmos o básico do logo – tipologia, cores, extensão etc.

O LiveMotion lembra bastante o Photoshop, com uma mesma barra de ferramentas flutuante e o mesmo "jeitão" de lidar. É como se fosse uma espécie de Photoshop com recursos de animação. Quebrando um pouco a cabeça, é mais fácil trabalhar com o LiveMotion para se fazer um logotipo ou outro trabalho se-

O LiveMotion é capaz de trabalhar com gráficos vetoriais e animação

Com o Adobe Illustrator, você pode ter uma idéia do gráfico em tempo real

O GoLive organiza e gerencia os frames do site com facilidade

melhante, pelo fato de ele ser um programa que trabalha com recursos vetoriais; mas se o Macromedia Flash (que criou esta tecnologia de animação) já era um pouco complicado de operar, as ferramentas de animação do LiveMotion são ainda mais difíceis de se operar para criar uma animação da figura, visto que os programas da Adobe não possuem nenhuma intuitividade para operação e são necessários muitos cliques e arrastadas de elementos com o mouse para concluir uma operação, por mais simples que seja.

Por esse motivo, recomendamos que você produza arquivos animados apenas depois de aprender com algum expert o software ou se você tiver (muito) tempo disponível para ler todo o manual de ajuda. Por outro lado, a facilidade de operar os recursos vetoriais é a mesma que a de um programa como o Corel Draw ou o Freehand, por exemplo. Graças a isso e a alguns componentes interessantes do programa – como aplicação de sombra e 3D, por exemplo –, foi bem fácil criar um logotipo simples, como o da SoftLab, apesar de não ter sido possível concretizar o desejo de animá-lo.

EDITANDO IMAGENS

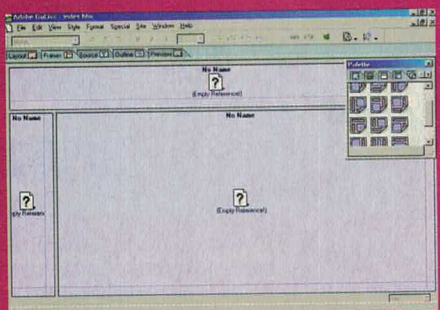
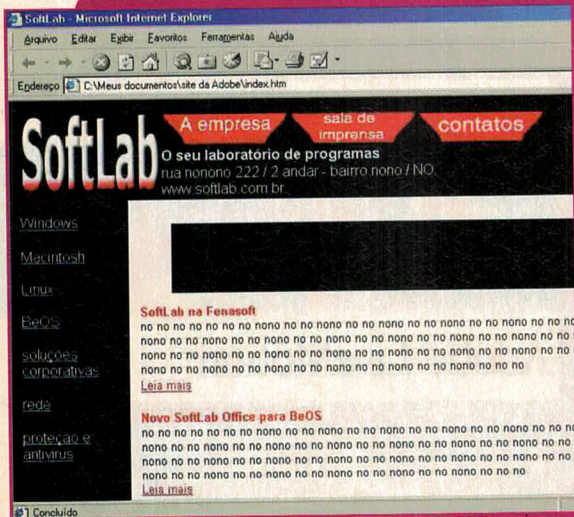
No frame superior, à direita do site, incluímos uma foto decorativa que extraímos de nosso banco de imagens – o que quer dizer que vocês NÃO encontrarão a foto em questão ou qualquer banco de imagens ao instalarem os programas da Adobe.

O Photoshop é, sem dúvida, o mais recomendado para o trabalho de colocar uma "camada" vermelha em cima da foto e criar um efeito *degradée* como se ela estivesse surgindo do escuro. A versão 5.5 do programa não apresenta muitas variações de suas versões anteriores, utilizando o mesmo recurso "arrastar-e-soltar" e exibindo o resultado final em tempo real.

Não há como negar que as possibilidades de trabalhar uma imagem no Photoshop são inúmeras, basta aprender a manuseá-lo. Agora: isso pode exigir uma certa dedicação por causa de sua interface pouco intuitiva, coisa que parece ser comum nos softwares da Adobe, pelo que temos visto neste laboratório.

UTILIZANDO O ILLUSTRATOR

O Adobe Illustrator 8.0 é um poderoso programa para gráficos, que também se utiliza de recursos vetoriais, e foi ele o software utilizado para criar os botões vermelhos que se encontram no frame superior do site. O programa apresenta a mesma tela de comandos e ferramentas do Photoshop, mas podem ser integradas às capacidades de moldar as formas geométricas com o mouse, o que ajuda muito.

Com isso, conseguimos criar um trapézio no qual digitamos os títulos das seções para as quais se dirigirá o internauta. O Illustrator é mais recomendável que o Photoshop para fazer esse tipo de serviço, pela possibilidade de integrar as dimensões das formas geográficas e dos textos "no olho". Assim, os títulos, digitados com a mesma fonte e tamanho, foram esticados ou encolhidos para caberem

dentro do mesmo trapézio, e os botões ficam com o mesmo tamanho.

RECURSOS BÁSICOS PARA UM SITE

As folhas de estilo ou Style Sheets, como são chamadas originalmente, são comandos digitados no código HTML para criar certos efeitos decorativos nos links da página, tais como tirar aquela linha sublinhada, normalmente encontrada nesses elementos, mudar a cor deles ao passar o mouse por cima ou tornar a fonte negrita ao clicá-lo. O GoLive possui uma espécie de ambiente dentro do programa exclusivamente para cuidar disso. À primeira vista, o procedimento parece simples, mas não é bem assim.

A tela do programa se transforma em uma espécie de Windows Explorer para gerenciar a programação das Style Sheets, onde, do lado direito, encontram-se os componentes usados nas folhas de estilo (como tags e classes), enquanto o lado esquerdo armazenará as configurações que você fará para sua página HTML. A princípio, basta criar um atributo e configurá-lo na tela Inspector informando o tipo, a cor e o tamanho da fonte, que tipo de decoração o link terá, que ação ele executará ao ser clicado e muito mais.

Se tudo desse certo, os links do lado esquerdo do site dariam um atrativo visual a mais, vista a variação de possibilidades a serem exploradas. Só que, por mais que seguíssemos a ajuda do GoLive, não conseguimos acertar o exaustivo processo de implementar uma folha de estilo no site.

Ao contrário das folhas de estilo, não tivemos problemas em inserir as tabelas em uma página, arrastando o ícone da tela flutuante *Palette* para a página. Difícil mesmo foi configurá-la. Ao soltar o ícone no HTML desejado, o programa automaticamente insere duas colunas de três células (quadros) em cada. O problema é que, ao que parece, não se pode configurar a tabela por linhas, mas somente por colunas. Isso quer dizer que não se pode, por exemplo, deixar que uma linha da mesma tabela tenha apenas uma célula, enquanto que a linha de baixo tenha três, resultando na limitação de que só se pode ter em ambas as colunas o mesmo número de células. Mais uma vez, devido a complicação em manusear o software, não foi possível explorar os poderosos recursos oferecidos por ele.

O GoLive possui uma infinidade de recursos para o HTML

MAIS TEMPO

É bem verdade que as experiências citadas nestas páginas não foram executadas por um especialista nos softwares da Adobe, mas por alguém que depende de programas com recursos WYSWYG para editar um arquivo de HTML, assim como se faz um texto no Word.

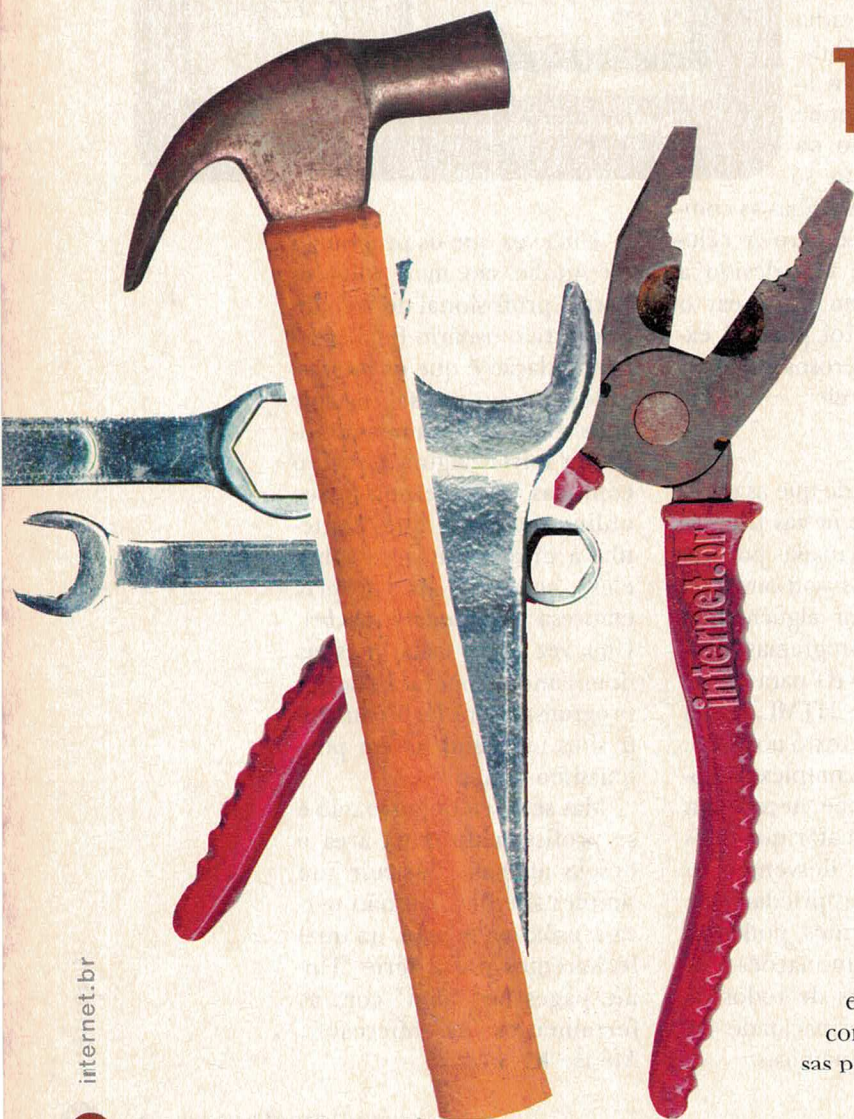
Programas complexos como os da Adobe necessitam de um tempo maior que duas semanas para desvendar o universo de propriedades e recursos oferecidos, podendo implementar animações em DHTML, scripts de todos os tipos e até a capacidade de criar páginas dinâmicas.

Uma vez que os programas da Adobe são mais voltados para o profissional de Web do que para o usuário final, a recomendação é que os interessados procurem se instruir mais sobre as ferramentas antes de iniciar algum trabalho com elas. Procure por cursos online ou sites que contenham dicas e tutoriais sobre eles, como o da própria empresa (***www.adobe.com.br***). Uma vez que o usuário esteja dominando a operação desses programas, será fácil construir sites profissionais em pouquíssimo tempo.

Mas se o seu objetivo não é se profissionalizar na área e deseja apenas construir um simples site pessoal, não perca a próxima edição, na qual fecharemos nossa série "Home pages fast food" com as ferramentas da Microsoft. Até lá. ■

APRENDA A FAZER SUA HOME PAGE

Victor Santiago
(santiago@imaginativa.com.br)

Dinamismo pra valer

Tecnologias como ASP (Active Server Pages), JSP (Java Server Pages) e CFML (ColdFusion Markup Language) são as últimas novidades para quem deseja colocar sites dinâmicos na rede. Pensando nisso, a Macromedia criou o Ultradev, um produto que traz suporte para essas três linguagens. Dentro do ASP, por exemplo, pode-se optar por trabalhar com JavaScript ou VBScript. Se você tem familiaridade com uma das duas, faça a opção por aquela que mais domina.

Assim, será mais fácil quando precisar dar uma retocada na programação. Vale ainda uma outra dica: se você já utiliza o Dreamweaver, não estranhará a interface e o ambiente de trabalho do Ultradev, pois ambos têm o mesmo layout.

ONDE O ULTRADEV ATUA

Design – Inclui recursos de construção de sites existentes no Dreamweaver, além de ferramentas interessantes, como "procura e troca" e "mapa do site".

Bancos de dados – Insere, apaga ou atualiza bancos de dados de maneira fácil. Um "drag and drop" pode fazer maravilhas.

Interações – Sabe aqueles sites onde você entra, digita seu nome, senha, define alguns pontos e, quando volta dias depois, digitando login e senha, recupera tudo o que tinha definido em sua primeira visita? Esse é apenas um dos vários exemplos de páginas interativas que se podem criar com a ajuda do Ultradev. Outro exemplo são as famosas páginas com sistema de busca.

CUIDADOS NA HOSPEDAGEM DO SEU SITE

Quando falamos de sites dinâmicos, pensamos em páginas que são processadas (ou seja, modificadas ou atualizadas) em tempo real, em um servidor, antes de serem "entregues" ao browser do visitante. Portanto, é preciso um pouco mais de atenção na hora de sua hospedagem.

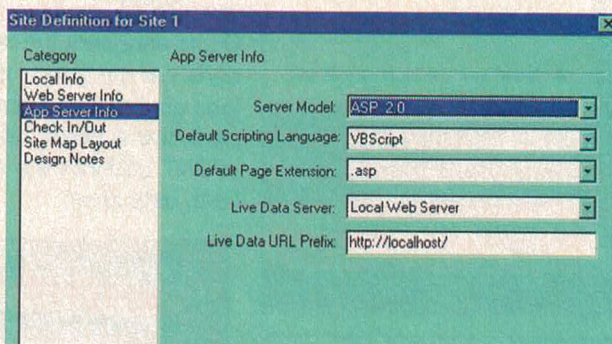
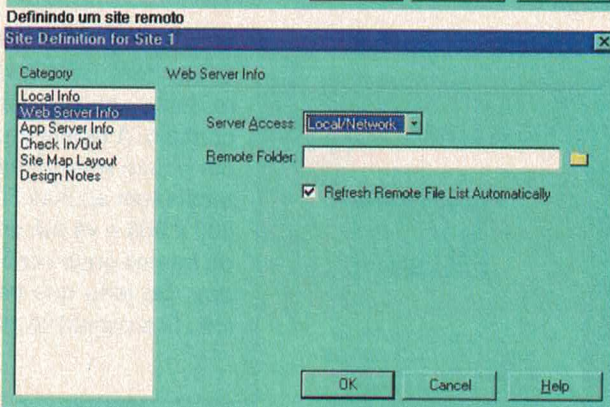
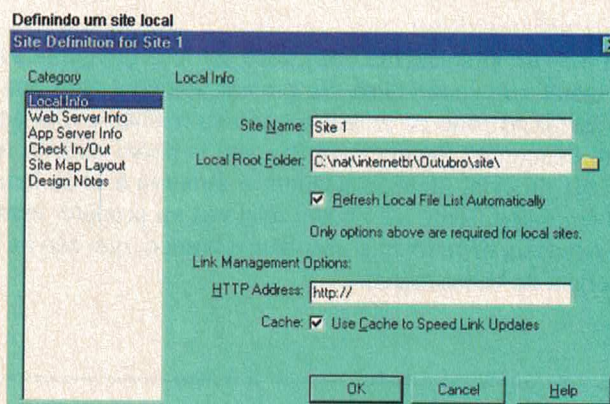
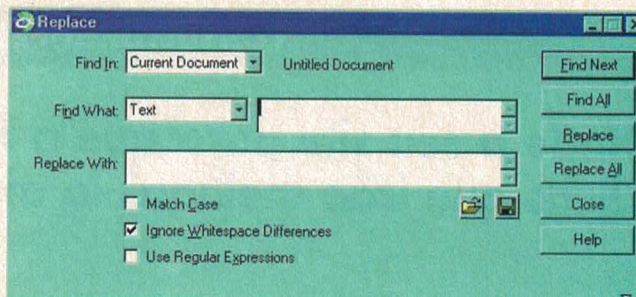
Se você pretende criar sites dinâmicos com o Ultradev, verifique antes se o computador do seu servidor, que hospedará seu site, suporta as tecnologias ASP, da Microsoft, JSP, da Sun Microsystems, ou CFML, da Allaire. São elas que darão habilidade ao servidor Web para lidar com dados dinâmicos. No caso de você querer montar um banco de dados, verifique também se o seu servidor tem conexão tipo ODBC. O Ultradev trabalha com os principais bancos de dados, desde Access até o Microsoft SQL Server. Para fazer uma conexão com o banco de dados, pode-se escolher os mecanismos ODBC, ADO e JDBC.

POR ONDE COMEÇAR?

Antes de começar, preste atenção nas configurações. A primeira coisa a fazer é especificar um endereço local no qual as páginas do seu site serão alocadas para que o Ultradev funcione corretamente. Para criá-lo, preencha a janela SITE>NEW SITE com as informações pedidas em SITE>NEW SITE.

Como algumas aplicações de páginas dinâmicas só podem ser vistas quando rodadas em servidor, você deverá fazer o upload. Para isso, deve ser definido um site remoto em EDIT, na janela SITE>DEFINE SITES, e escolhido o WEB SERVER INFO. Dentro dessa janela, defina se será feito FTP ou se o site remoto se encontra em um servidor de sua rede.

Com isso, você deve responder a outras duas perguntas. Qual a tecnologia do servidor: ASP, JSP ou Cold Fusion (isso é necessário para que o programa inclua o script correto em sua página)? E qual o servidor Web que o Ultradev deve usar para mostrar a janela de Live Data? Para isso, basta preencher corretamente o que for pedido dentro de APP SERVER INFO.

Em seguida, crie uma conexão para seu banco de dados. Essa conexão será diferente, dependendo da tecnologia que será usada (ASP -> ADO run-time connection; JSB -> JDBC connection; e ColdFusion -> Coldfusion connection). Se você usa Windows, certifique-se primeiro que você tem o driver necessário para a conexão ODBC. Para tanto, vá ao CONTROL PANEL e procure pelo ícone ODBC. Clique nele duas vezes para que a caixa de diálogo apareça. Depois, clique em DRIVERS e procure por um arquivo com extensão *.mdb. Se tiver tudo isso, está certo. Caso contrário, instale o Microsoft Data Access Components (MDAC) 2.1.

Depois dessa maratona, podemos finalmente começar a construir o nosso site. Na próxima edição, veremos algumas "brincadeiras" interessantes, que podem ser criadas pelo Ultradev. Até lá.

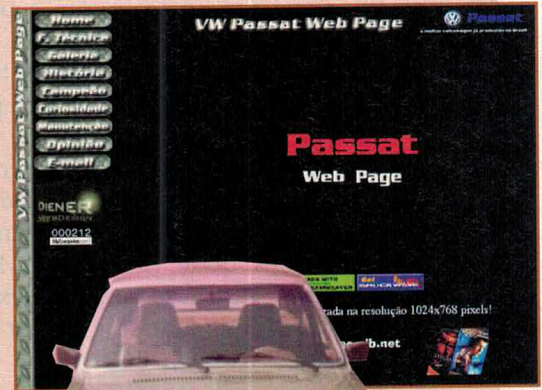
Definindo um site local

Definindo um site remoto

Mande o seu site para que a *internet.br* analise e dê dicas que irão melhorá-lo ainda mais. Aproveite!

www.passatwebpage.cjb.net

O site é muito interessante, mas deve ser feita uma crítica à textura de metal que você utiliza. Se prestar atenção, verá que esse metal é usado no chão de ônibus e não tem nenhuma relação com o Passat, concorda? Reveja isso. Seu site também poderia ter um pouco mais de vida. Afinal, o assunto é atraente e você tem bom material em mãos. Tente usar cores relativas ao produto, marca ou serviço. No caso, experimente usar azul e branco, que são as cores institucionais da Volkswagem.

http://go.to/canadalinks

O site tem um serviço interessante, mas é um pouco confuso. A tabela dos links está um pouco espremida. Aproveite melhor o espaço. Sua tabela tem apenas 500 pixels, aproveite a resolução de 800 x 600 e vá até uns 750. Outra boa idéia é a criação de frames onde você pode separar os links dos conteúdos. Do jeito que está, abrindo novas janelas a cada link, fica cansativo para o visitante e "polui" a tela.

www.RH786.com.br

O site está bem funcional. No entanto, acho que o frame de cima poderia ser um pouco menor para que se tenha mais espaço no frame logo abaixo, que é onde realmente o site acontece. Aproveite também para tirar a borda do frame e diminuir a letra dos textos. Um corpo <FONT SIZE=2> é o mais indicado. O tamanho dos títulos, por outro lado, está ideal.

Aroaldo Veneu
(aveneu@lpemcd.com)

Marca d'água na cabeça...

...Lá vai a RIAA, lá vai a RI-AA... Mais um capítulo da interminável novela "O fonograma é meu, eu vi primeiro e ninguém tasca". A indústria fonográfica e a indústria de software lançaram, há algum tempo, a SDMI – acrônimo de Secure Digital Music Initiative, ou, em bom português, "iniciativa para a música digital segura". Depois de muito estudar, os técnicos concluíram que a melhor solução para proteger a música digital seria inserção de uma marca d'água nos fonogramas. Esta marca conteria, a princípio, instruções sobre a forma de utilização do arquivo sonoro: número de vezes que a música será executada, se o usuário pode gravar um CD com aquela faixa, carregá-la no seu MP3 player e sabe Deus mais o quê.

Para testar a segurança das suas defesas cibernéticas, as mais de 200 indústrias envolvidas no projeto resolveram lançar o concurso "hack SDMI" (*www.hacksdmi.org*), convocando a comunidade digital a quebrar qualquer uma das quatro tecnologias de marca d'água desenvolvidas. Os magérrimos U$ 10 mil oferecidos como prêmio despertaram a atenção de uma meia dúzia de curiosos e a antipatia dos hackers mais experientes, que estão carecas de saber que o tal "prêmio" nada mais é do que o pagamento por uma consultoria em segurança da informação.

Isto posto, os referidos cidadãos – os hackers, não os carecas – se dividiram em dois grupos: o primeiro acha melhor desbaratar a tecnologia de uma vez por todas e mandar o projeto, com o rabo entre as pernas, de volta às pranchetas. A outra facção, mais perversa, quer esperar até que toda a tecnologia seja implementada para, aí sim, quebrá-la, deixando claro que a questão não é "como", mas "quando". Moral da história: em casa de vagabundo, malandro não pede emprego.

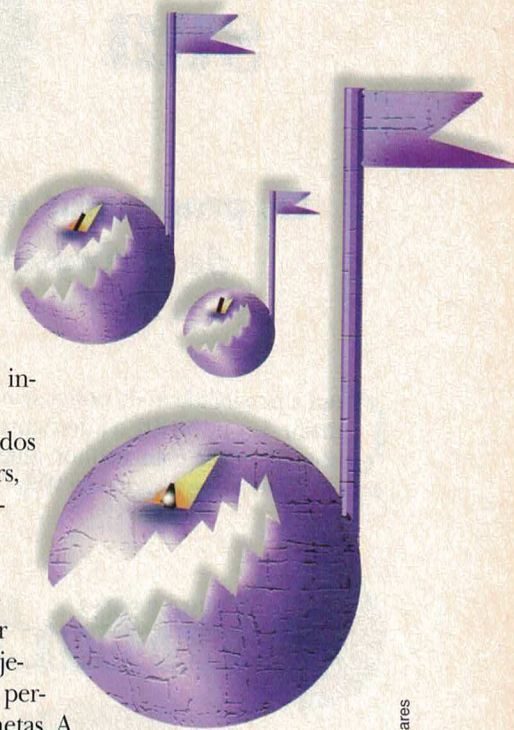



Ilustração: Thais de Linhares

VIDEOGAME E NOSTALGIA

Para garantir de vez o seu lugar no coração dos micreiros, o Winamp está oferecendo, além das skins e plugins de praxe, videogames aos seus usuários. Para iniciar a campanha com chave de ouro, a rapaziada da Nullsoft escolheu o clássico Asteroids. Sentiu saudades da sua época de fliperama? Vá até o site da Wildtangent (*www.widltangent.com*), empresa responsável pelo desenvolvimento do plugin, escolha a seção "games" e faça o download do Space Rocks. O game é bem interessante e os gráficos, legais (para 1,5 MB, claro).

BELA SECRETÁRIA

A bonitinha da foto é a Audrey, primogênita da família de Digital Home Assistants, que a 3COM está lançando no mercado. A engenhoca se propõe a fazer a ponte entre o dia-a-dia cibernético e a rotina do lar. Software para agendar tarefas, modem interno de 56 K, teclado sem fio e até aqueles bilhetinhos – virtuais, claro – do tipo "post-it" são outras novidades trazidas pela graciosa. Entre US$ 500 e US$ 600.

DE PRIMEIRA

■ M. O. L. R. A. – A sigla é a mais nova iniciativa de John Perry Barlow e seus confrades da EFF. A idéia é juntar o maior número possível de assinaturas em torno de um projeto de lei que declara legítimos os modelos do tipo MyMP3.com, MyPlay etc. Ah, sim: MOLRA é acrônimo de Music Owner's Listening Rights Act, ou, abusando da tradução livre, lei para os direitos de escutar música dos proprietários da música.

Movimente sua telinha

Os programas multimídia, cada vez mais robustos, estão cheios de surpresas para levar um show de imagens ao micro

Por Leonardo Paiva

Com a possibilidade de poder se conectar a uma velocidade maior do que 56 KB, o internauta se sente mais perto do sonho de curtir com melhor qualidade de som e imagem aquele vídeo a que assiste pela Web "à prestação", ou seja, com vários congelamentos de imagem e outros inconvenientes. Os programas aqui do Cinto de Utilidades deste mês vão embriagar os seus sentidos com a possibilidade de trazer movimento da Web para a sua telinha, enquanto a banda larga não vem.

VÍDEO E SOM I
WINDOWS MEDIA PLAYER 7.0

Tio Bill ataca outra vez! De olho no futuro da Internet, a Microsoft deu um senhor trato em seu programa de multimídia, o Windows Media Player, e incrementou-o com uma série de recursos e um novo visual. O novo WMP, em sua versão 7.0, é capaz de tocar faixas de CDs procurando informações sobre as músicas em seu portal de entretenimento, o WindowsMedia.Com (*www.windowsmedia.com*), e convertê-las para MP3 – também sendo capaz de executar os arquivos musicais. O software também é capaz de sintonizar rádios online e ainda servir de canal de troca de informações de sua máquina com um palmtop ou outro computador portátil. Como se não bastasse, você pode escolher entre várias skins para mudar seu visual.

Arquivo: Wmp7.exe
Tamanho: 9,13 MB
Plataformas: Windows 98-2000
Classificação: freeware
Onde encontrar: ***http://download.microsoft.com/download/winmediaplayer/WMP7/7/W982KMe/PT-BR/Wmp7.exe***
Home page: ***www.microsoft.com.br***

VÍDEO E SOM II

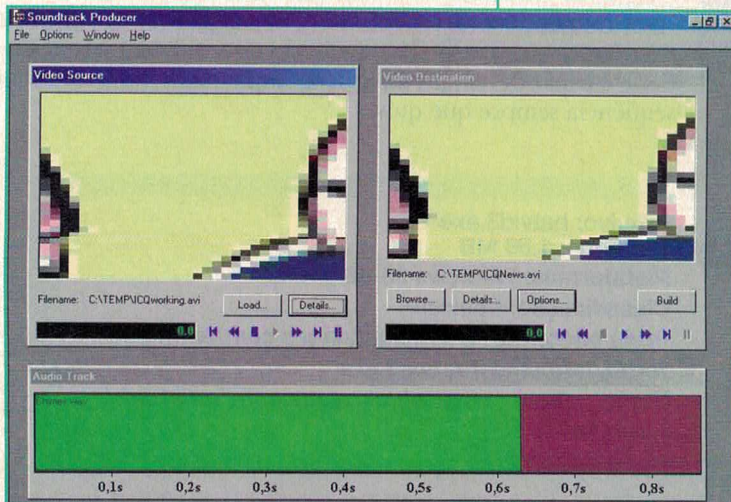
REAL PLAYER 8.0 BASIC

Não se pode falar de execução de vídeo e áudio pela Internet sem mencionar o Real Player, carro-chefe da Real Networks. A versão 8.0 do player multimídia também toca arquivos MP3 e faixas de CDs, capaz de acessar o CDDB para buscar informações sobre os discos prateados que estiverem sendo tocados em seu CD-ROM. Outro recurso interessante do programa é a sua interligação com o portal de entretenimento Real Guide (*www.realguide.com.br*), com direito a vários megas de músicas e imagens. O software também possui um sintonizador de rádio online e um serviço de notícias em tempo real, que traz as novidades para a sua tela. A versão Plus do Real Player possui mais recursos, mas o internauta teria que desembolsar alguma grana para adquiri-la.

Arquivo: rp8-br-setup.exe
Tamanho: 4,94 MB
Plataformas: Windows 95-98-Me-NT-2000 (também versões para Macintosh e Unix)
Classificação: freeware
Onde encontrar: ***www.real.com/international/sites/rgbr_player.html***
Home page: ***www.realnetworks.com.br***

PRODUÇÃO DE MÍDIA

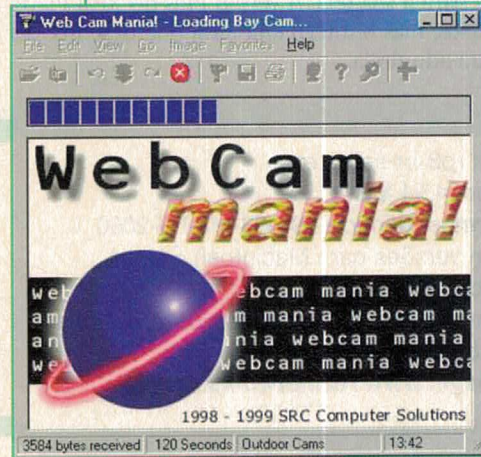
SOUNDTRACK PRODUCER 1.01

Agora você tem como editar a trilha sonora de seus filmes por meio do PC. O Soundtrack Producer é um programa capaz de mexer em arquivos .AVI (típicos "filminhos" exibidos pelo Windows Media Player), adicionando músicas ou sons em determinados momentos. Basta inserir o arquivo .WAV no momento escolhido do "filme" e salvar. Os recursos visuais de edição e a capacidade de operá-lo quase completamente com o mouse agilizam todo o processo. Aproveite para produzir aquele videoclipe de sua banda de rock inserindo sua música em várias cenas diferentes.

Arquivo: sp.exe
Tamanho: 1,96 MB
Plataformas: Windows 95-98-2000
Classificação: freeware
Onde encontrar: ***www.daly.co.uk/iconic/programs/sp.exe***
Home page: ***www.daly.co.uk/iconic***

WEBCAM
WEBCAM MANIA! 2.0

WebCam Mania !!

Se o internauta já gosta de bater papo pela Internet por meio de chats e canais de IRC, imagine então conversar cara a cara, ou "câmera a câmera". As webcams são uma idéia muito bem-vinda, quando se tem uma conexão por banda larga, mas também é preciso um programa que as suporte bem. O Webcam Mania! é um excelente candidato ao cargo, pois, além de possibilitar a videoconferência entre dois usuários, ele também possui uma espécie de "catálogo de câmeras", que filmam pontos turísticos ao redor do mundo, 24 horas por dia. Os espectadores podem escolher assistir o que se passa por esses "olhos cibernéticos" em uma tela padrão ou em uma tela do tamanho de seu monitor.

Arquivo: wcmv2.exe
Tamanho: 5,97 MB
Plataformas: Windows 95-98
Classificação: shareware
Onde encontrar: ***www.seacoastlife.com/webcams/wcmv2.exe***
Home page: ***www.seacoastlife.com***

VÍDEO I
BATCHVIDEO 3.0

Este programa precisa do QuickTime para funcionar, mas é bastante útil para quem tem armazenados na máquina vários arquivos de vídeo e gostaria de vê-los em seqüência. O Batchvideo é capaz de selecionar os filmes que estão armazenados em um diretório e passá-los no seu monitor em tela padrão ou em tela cheia. O software ainda seleciona quais são os arquivos a serem executados e é capaz de salvar esta lista para que você assista a essa mesma seqüência sempre que quiser.

Arquivo: batvid3.exe
Tamanho: 1,68 MB
Plataformas: Windows 95-98
Classificação: freeware
Onde encontrar: ***www.chickpages.com/techtank/xerobyte/images/batvid3.exe***
Home page: ***www.chickpages.com/techtank/xerobyte***

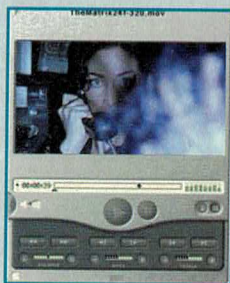
VÍDEO II
DIVX ;-) 3.11 ALPHA

Você já ouviu falar em DivX ;-) MP4 (é, assim mesmo, com a "carinha" e tudo)? Quem leu a edição 52 aqui da *internet.br* sabe que se trata de um novo formato de compactação de arquivos AVI criado por hackers, assim como o MP3 compacta arquivos WAV. Se você também for louco ou já tiver conexão com a Internet por banda larga para passar dias baixando um filme inteiro pela Web no formato DivX ;), este plugin é necessário para que você assista ao arquivo auto-executável, que ocupa toda a tela de seu computador. Aproveite!

Arquivo: divx_3.11alpha.zip
Tamanho: 700 KB
Plataformas: Windows 95-98-NT-2000
Classificação: freeware
Onde encontrar: ***http://perso.club-internet.fr/ches/dvd/divx/divx_3.11alpha.zip***
Home page: ***http://divx.ctw.cc***

POMAR
QUICKTIME PLAYER 4.1.2

Os PC Users também têm vez com ele, mas foi para a turma da Maçã que o QuickTime foi feito. Criado pela Apple, este player de mídia para Web é conhecido por sua excelente qualidade de transmissão de dados e de definição de som e imagem. Não é à toa que várias empresas, como a Walt Disney, distribuem os trailers de seus filmes pela Internet utilizando esse programa. Com ele, o usuário pode assistir a mais de 200 formatos de vídeo e áudio, que podem correr pela Internet, sem falar na série de canais de conteúdo que o acompanha, fazendo com que o internauta possa acompanhar canais de televisão do mundo inteiro. É uma verdadeira TV interativa na sua máquina.

Arquivo: QuickTimeinstaller.bin
Tamanho: 19,7 KB
Classificação: freeware
Onde encontrar: ***www.apple.com/quicktime/download***
Home page: ***www.apple.com.br***

RAPIDINHAS

■ A Adobe traz para o Brasil a versão 6.0 do Photoshop, o mais conhecido editor de imagens do mundo. O programa chega às prateleiras custando R$ 818 reais e podendo ser instalado em Windows 98 ou superior ou MacOS versão 8.5 ou superior. No endereço ***www.adobe.com/products/photoshop/main. html,*** o produto já está sendo vendido um pouco mais barato.

■ ***www.mobdic.com.br*** é o endereço do novo tradutor online MobDic, que procura por palavras em seis idiomas (português, espanhol, inglês, francês, alemão e italiano). A versão WAP (***wap.mobdic.com.br***) traduz palavras do inglês para o português.

■ A Microsoft anunciou uma série de aplicativos e investidas na Internet que prometem revolucionar o mundo digital, o que chamou de Microsoft.NET. O primeiro software dessa linha, o Visual Studio.NET, já está em fase de testes.

■ Contrariando recentes boatos, o Napster (***www.napster.com***) não será vendido. Quem disse isso foi Hank Barry, o chefe executivo da empresa do software. No entanto, Hank alegou que a empresa simpatiza com a idéia de negociar com quem se interessar em manter parcerias com o polêmico programa. O que, por outro lado, reforça os rumores de que o Napster passaria a cobrar os usuários pela sua utilização para pagar os direitos autorais dos artistas.

■ O BrasilWAP (***wap.brasilwap.com.br***), portal de lazer e entretenimento, que transmite informações por meio do protocolo WAP, ampliou sua área de atuações para mais 24 cidades brasileiras. Agora, os moradores de São Paulo, Belo Horizonte, Ribeirão Preto, Rio de Janeiro, Salvador, Campinas, Curitiba, Guarujá, Porto Alegre, São José do Rio Preto e Vitória podem acessar pelo celular informações sobre cinemas, teatros, hotéis, motéis, bares, restaurantes e outros locais de entretenimento.

■ A galera da Maçã há muito não é deixada em segundo plano pelo Tio Bill. Em outubro passado, a Microsoft lançou o Office 2001 para Macintosh lá nos EUA. Entre as novidades, estão a substituição do Microsoft Outlook para o novo Entourage 2001, que sincroniza sua agenda e calendário com os aplicativos de um palmtop. O pacote de programas vai fazer os macpersons desembolsarem US$ 499 pela versão full ou US$ 299 pela atualização.

DICA LEGAL

Em geral, os sites ainda são planejados em uma definição de monitor de dimensões de 800 X 600 pixels, apesar de a grande maioria dos endereços se "adaptar" aos gostos do internauta. Se você quiser regular o seu monitor a essas dimensões, clique com o botão direito do mouse na área de trabalho de sua tela e escolha propriedades. Na tela que se abrirá, escolha a aba configurações. Experimente os 800 X 600 pixels da área da tela e aproveite para ver se gosta da definição de cores True Color (24 bits), se a sua placa de vídeo permitir.

ROUBANDO A CENA

O simulador de operações terroristas 'Rogue Spear' é uma releitura muito bem-feita do seu antecessor, o clássico de estratégia 'Rainbow Six'

Por Julio Preuss

Há cerca de dois anos, enquanto todos aguardavam uma nova versão do "Quake" ou o lançamento do "Unreal", um game até então desconhecido roubou a cena, conquistando títulos de "melhor jogo de ação do ano" e a preferência de um batalhão de gamemaníacos. O jogo em questão era "Rainbow Six" (*www.rainbow6.com*), um simulador de operações antiterroristas assinado por ninguém menos que Tom Clancy, autor de livros como "Caçada ao Outubro Vermelho", "Perigo Real e Imediato", "Jogos Patrióticos" e, é claro, "Rainbow Six".

O grande diferencial do jogo é um nível de realismo sem precedentes no mercado de games de ação: enquanto um personagem do Quake costuma suportar dezenas de tiros e se recuperar com um caixote de "health", os soldados e os terroristas do "Rainbow Six" podem ser mortos com um único disparo certeiro (embora um tiro na perna ou em um bom colete à prova de balas não seja tão letal assim). O jogo logo se tornou um sucesso de vendas, ganhou um pacote de expansão ("Eagle Watch") e várias imitações.

NOVIDADES

Como acontece com todo best-seller, chegou a hora de "Rainbow Six" ganhar uma nova versão. Lançado nos Estados Unidos no ano passado, mas só agora amplamente disponível no Brasil, "Rogue Spear" traz tudo aquilo que consagrou o original e mais um punhado de novidades, como atiradores de elite (*snipers*), animações aprimoradas e novos modos de jogo, tanto em multiplayer quanto para um só jogador. Depois de completar uma missão, por exemplo, é possível jogá-la em modo "Lone Wolf" (lobo solitário), no qual o único objetivo é atravessar o cenário sem a ajuda de seu esquadrão (mas sem reféns para atrapalhar).

Para os fãs de táticas e estratégias, o destaque fica por conta da possibilidade de designar atiradores de elite (equipados com três novos rifles com mira telescópica) na fase de planejamento da missão. Agora também é possível caminhar agachado, inclinar-se para o lado ao espiar por uma porta e programar soldados para proteger uma determinada área, precauções importantíssimas, se considerarmos que a pontaria e o tempo de resposta dos terroristas estão muito melhores (no velho "Rainbow Six", sua inteligência artificial era nula).

No aspecto visual, embora a tecnologia continue a mesma do antecessor, o resultado final melhorou bastante. Os cenários ficaram maiores, com áreas externas e internas altamente detalhadas, e efeitos ambientais como chuva e neve foram acrescentados, mas a grande evolução foram mesmo as animações: inúmeras seqüências de morte e soldados feridos, que se movem com dificuldade, são apenas algumas pérolas. Os problemas de "clipping" (falhas no encaixe entre duas paredes ou personagens que conseguem atravessá-las) ainda existem, mas com menor freqüência.

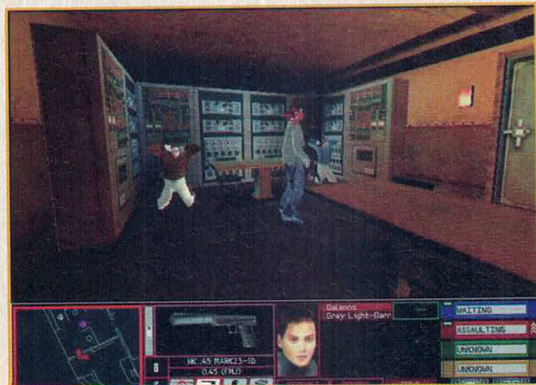
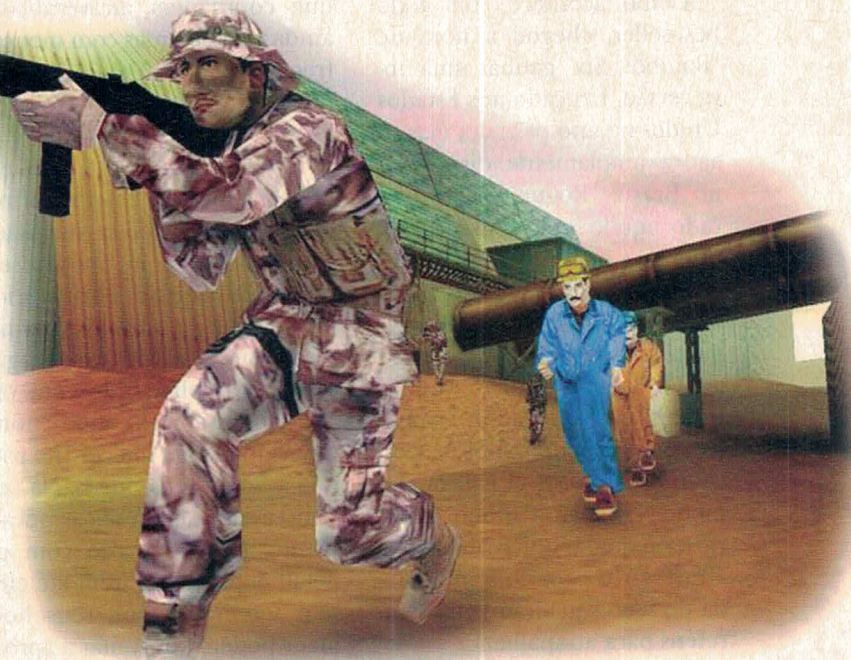
CENÁRIOS

A qualidade das missões também merece elogios, principalmente devido a inclusão de cenários, como o avião seqüestrado (quase obrigatório no manual de uma força antiterrorismo), a Ópera de Praga e o Metropolitan Museum of Art, de Nova York, onde enormes vidraças são um convite para a ação de seus *snipers*. Na fase do avião, vale destacar novamente a preocupação com o detalhe: para chegarem até ele sem serem notados, seus homens podem aproveitar a aproximação do caminhão de abastecimento.

E se você jogar tão bem que as 18 missões sejam logo superadas, mesmo nos modos mais difíceis – embora isso seja muito pouco provável –, duas boas notícias: para começar, o jogo vem com um editor para você criar seus próprios cenários. E, se isso ainda não for suficiente, basta pedir para alguém trazer de fora o pacote de expansão "Urban Operations", com novas missões, armas (principalmente metralhadoras) e terroristas, ou o recém-lançado "Covert Ops", composto por nove excelentes missões

que não exigem que se tenha o "Rainbow Six" original nem o "Rogue Spear". Resta saber quando os dois vão chegar ao Brasil...

NA WEB

Enquanto isso não acontece, horas e horas de diversão estão garantidas no modo multiplayer de "Rogue Spear". Assim como seu antecessor, o jogo é uma excelente pedida para a Internet, apesar de eventuais problemas de estabilidade. Oficialmente, o game pode ser jogado na MSN Gaming Zone (*www.zone.com*) ou no Mplayer (*www.mplayer.com*), mas o Gamespy Arcade (*www.gamespy.com*) também é uma boa pedida.

Além dos modos de jogo do "Rainbow Six", a nova versão conta com as opções "caçada terrorista" e "assassinato", entre outras. Na primeira, vence o time que matar mais da metade dos terroristas (sem ser morto, é óbvio). Na outra, cada equipe deve defender seu general, enquanto tenta eliminar o general adversário. Ambos os modos podem ser jogados com a variação "espalhamento", em que os membros do esquadrão começam a partida espalhados pelo cenário.

O modo multiplayer também inclui novos equipamentos que prometem influenciar bastante as estratégias de jogo. Além do velho sensor de batimentos cardíacos (que lhe permite detectar inimigos por meio das paredes), entram em cena um desorientador de sensor, um sensor que pode ser colocado no chão para manter suas mãos livres e até um gerador de batimentos falsos, para confundir o inimigo. Outra boa novidade é a granada de fumaça, ideal para desorientar os adversários. ■

FICHA TÉCNICA

Requisitos mínimos:
Pentium de 233 MHz com 32 MB de RAM, 200 MB livres no HD e placa de vídeo SVGA com 4 MB ou aceleradora 3D compatível com Direct 3D.

Produtor:
Red Storm
(*www.redstorm.com*)

Distribuidor:
Moving Editora
(*www.movingeditora.com.br*)

CATIRIPAPO
C.A.T.
(cat@royal.net)

Não basta chegar primeiro

A moda de registrar indevidamente domínios na Internet tem feito a fortuna de muitos espertalhões pelo mundo afora. E de seus advogados, ainda mais. Basta que um gaiato decida registrar um domínio usando um nome consagrado no mundo real, já sabendo que cedo ou tarde a tal companhia vai querer entrar na Web e encontrará seu domínio já tomado. É briga garantida. Em muitos casos, o sujeito sai com o bolso cheio. No entanto, em outras situações, dá-se violenta batalha judicial em que costuma vencer o mais rico, ou seja, a grande empresa.

Há também pequenas firmas, que a princípio teriam pleno direito a um certo domínio, mas que se vêem pressionadas por grandes corporações. É aqui que entra a história do Sr. Uzi Nissan, nascido em 1951, em Jerusalém, Israel. Seu pai e seu avô tinham o mesmo sobrenome. Na verdade, Nissan é um termo bíblico originalmente, identificando o primeiro mês no calendário hebreu. Atualmente, é como se chama o sétimo mês.

Uzi mudou-se para os Estados Unidos, em 1976, e usou seu sobrenome para batizar as pequenas empresas que fundou. Em 1980, abriu uma oficina de automóveis: Nissan Foreign Car Mobile Repair Service. Em 1987, fundou uma firma de comércio exterior: Nissan International. Nessa época, a fabricante japonesa de automóveis Nissan ainda era conhecida nos EUA como DATSUN.

Em 1991, Uzi criou a Nissan Computer Corporation, que até hoje funciona, atuando na venda de hardware, manutenção de computadores, instalação, redes, treinamento e consultoria. Em 1994, registrou o domínio "nissan.com" na InterNIC e criou um website para vender seus produtos e serviços. Em 1996, Uzi registrou o domínio "nissan.net" e começou a oferecer serviços de provedor Internet.

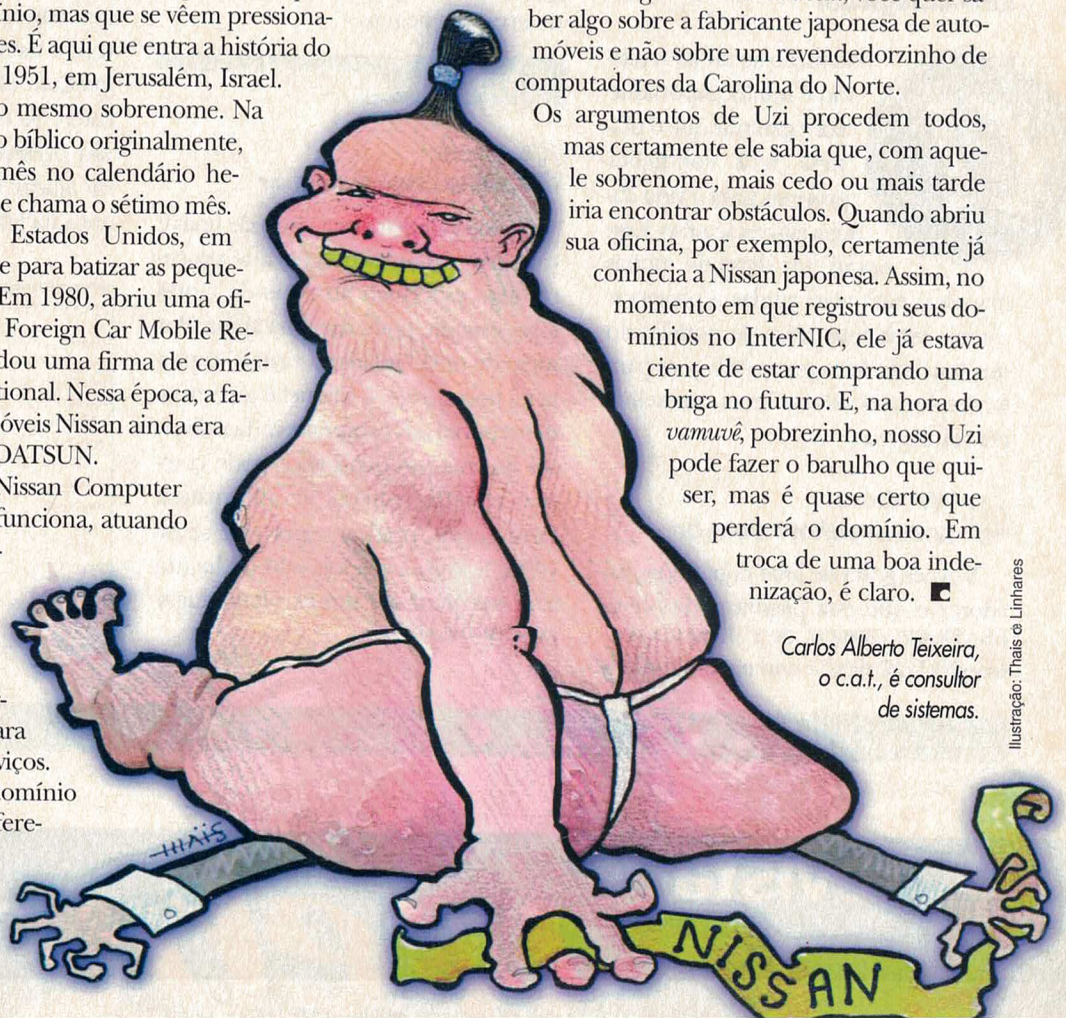
Agora, repentinamente, no ano 2000, a Nissan Motor Co e a Nissan North America moveram um baita processo contra o Uzi, pelo fato de ele possuir os domínios "nissan.com" e "nissan.net". A gigante alega violação de marca registrada e quer arrasar com a pequena Nissan Computer Company que, por sua vez, criou o site *www.ncchelp.org* como forma de protesto público.

À parte as considerações jurídicas da matéria, que fogem ao escopo desta coluna, o pobre Sr. Uzi está esperneando o quanto pode. Mas, cá entre nós, se você senta diante do seu browser e digita *www.nissan.com*, você quer saber algo sobre a fabricante japonesa de automóveis e não sobre um revendedorzinho de computadores da Carolina do Norte.

Os argumentos de Uzi procedem todos, mas certamente ele sabia que, com aquele sobrenome, mais cedo ou mais tarde iria encontrar obstáculos. Quando abriu sua oficina, por exemplo, certamente já conhecia a Nissan japonesa. Assim, no momento em que registrou seus domínios no InterNIC, ele já estava ciente de estar comprando uma briga no futuro. E, na hora do *vamuvê*, pobrezinho, nosso Uzi pode fazer o barulho que quiser, mas é quase certo que perderá o domínio. Em troca de uma boa indenização, é claro. ■

Carlos Alberto Teixeira, o c.a.t., é consultor de sistemas.

Ilustração: Thais e Linhares

THAÏS
NISSAN

webguide

seu guia de navegação na Internet

www.webguide.com.br

Ciências

Ambiente Global
www.uol.com.br/ambienteglobal

A atenção ao ambientalismo é muito importante para garantir que o planeta terá condições próprias para a vida daqui a alguns séculos. Esse portal traz dicas de muitas maneiras para você ajudar a preservar o meio ambiente, além de notícias do que tem sido feito por instituições para tentar deixar a vida na Terra em melhores condições.

WebFlora
www.webflora.com.br

Se você gosta de lidar com flores, vai adorar o que essa página pode oferecer. Desde técnicas de cultivo a informações botânicas, e como a multimídia pode ajudar você em suas plantações, o WebFlora – todo ilustrado com imagens – tem também seções que falam de ervas medicinais.

Compras

Cliquei
www.cliquei.com.br

Se sua geladeira está cheia de ímãs e você não agüenta mais ter que procurar algo específico no meio de tantas lojas, esse site pode dar uma ajuda. Por meio de uma "geladeira virtual" exposta na home page, o Cliquei é um verdadeiro portal das compras e indica diversos lugares nos quais você pode comprar comida, material de informática, fazer cursos, praticar esportes e se divertir. E, caso a sua loja não tenha um site, este pode ser um excelente lugar para divulgá-la.

Cardsmania
http://compras.uol.com.br/cgi-bin/cardsmania.storefront

Se você é fascinado por cards, vai adorar esse site. Antenado com as novas manias, como o Pokémon, o site vende também agendas, games e brinquedos, além, é claro, dos famosos cards. Se estava complicado encontrar um presente de Natal, o Cardsmania vai ajudar muito, se você tem uma criança na família.

Cotações: Ruim • Médio • Bom • Ótimo • Internacional

Cultura

Grupo de Mídia
www.midiarj.org.br

O site do Grupo de Mídia do Rio de Janeiro traz diversas informações para quem se interessa por publicidade. Com artigos e informações sobre o que há de mais novo no mercado, o site informa e discute questões relacionadas ao meio.

Polititica
www.polititica.com.br

Todo o bom humor de quem vê a política pelo lado cômico está nesse site. Charges e diversas brincadeiras com figuras da política nacional são o ponto alto do site, que traz seções divertidas, como a escolha dos dez políticos mais odiados do país. Não dê chance para o lado ruim da politicagem, entre no site e se divirta.

Esporte

Vale uma cerveja
www.valeumacerveja.com.br

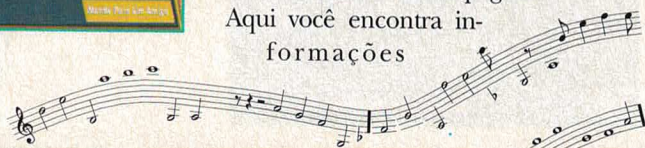
Cerveja, mulher e bola. Duas das três beldades mais visadas pelos brasileiros podem ser encontradas neste site. Caso você acerte os resultados dos muitos desafios propostos, pode faturar "vale-loiras", ou melhor, cervejas. Se você está com sede, entre no site e descubra como ganhá-las.

Teclesporte
www.geocities.com/teclesporte

Este site funciona como um portal dos esportes e leva você para as últimas notícias sobre futebol, automobilismo, basquete, tênis e vôlei. Além disso, oferece links para páginas de confederações, redes de televisão e revistas especializadas em todos os esportes.

Educação

Movimento
www.movimento.com

Se a música erudita faz parte da sua vida e de seus estudos, não pense duas vezes antes de entrar nessa página. Aqui você encontra informações atualizadas sobre eventos, críticas de espetáculos, colunas, curiosidades e tudo o que acontece nesse meio cultural. Dos estudos barrocos de Bach aos acordes românticos de Chopin, o Movimento.com traz o que você precisa saber para manter-se atualizado no mundo da música erudita.

Vestibulando
www.vestibulando.com

Se você está na reta final do vestibular, esse é o site mais recomendado para freqüentar diariamente. Ele tem informações completas sobre carreiras, cursos e universidades nacionais e internacionais, além de uma série de artigos e serviços sobre o tema para o internauta.

Informática

Gogo
www.gogo.com.br

Você já enviou um e-mail e se arrependeu do que escreveu? Problemas como esse já podem ser resolvidos. Basta se cadastrar nesse site que você terá uma conta de e-mail, que torna possível alterar e cancelar o e-mail após ele ter sido enviado, saber a data e hora da leitura e contar com um serviço anti-spam. Quem se cadastra tem ainda disponível um HD virtual de 5 MB e um espaço de 10 MB para guardar suas mensagens.

Wapsites
www.wapsites.com.br

A novidade que está revolucionando a Internet tem agora um guia na rede. Esse site mostra quais as melhores páginas para freqüentar se você é usuário de algum serviço de WAP. Mas, além

dos sites, você conhece alguns serviços que pode utilizar, como o armazenamento de conteúdo pessoal no site para ser acessado diretamente de algum aparelho celular.

Lazer

Clube do Jogo
www.clubedojogo.com.br

Sua fascinação por jogos vai aumentar mais depois que você entrar para esse clube. Está tudo lá: táticas, dicas e macetes, e você ainda fica por dentro das novidades, no mundo dos jogos, na seção de notícias. O site deixa à disposição dos usuários análises de games e demos para download.

Menu Interativo
www.menuinterativo.com.br

O DVD ainda não é muito usado, mas isso não quer dizer que não existam lugares onde você possa ter referências sobre esses discos. Esse site mostra lançamentos, curiosidades, ranking dos DVDs mais vendidos e entrevistas com quem está por dentro do mercado.

Notícias

Incríveis
www.incriveis.com.br

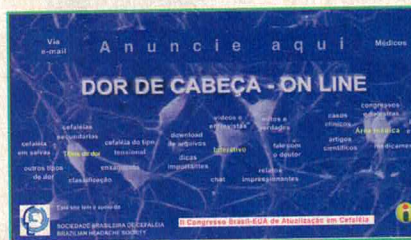
Se você é fascinado em tecnologias, vai acessar este site todos os dias. Com notícias atualizadas diariamente, ele oferece várias seções com curiosidades e previsões para o futuro. O site possui, ainda, uma área com jogos de perguntas e outra dedicada aos fanáticos por aviões.

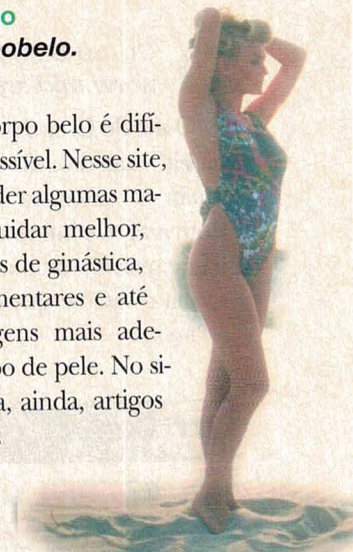
Jornal Clandestino
www.geocities.com/jornalclandestino

Sob a alcunha de Jornal Clandestino, essa publicação virtual traz textos e artigos bem variados sobre temas que vão desde poesia até violência urbana. Mesmo que "clandestino", esse jornal traz artigos para pensar e discutir.

Saúde

Dor de Cabeça
www.dordecabeca.com.br

Se você está perturbado por causa da sua dor de cabeça insistente, não vai ser este site que vai curá-la, mas certamente você vai sair dele se sentindo melhor. Na página, você vai entender por que a dor acontece, conhecer seus tipos e saber com quem e como tratá-las. Uma outra seção do site é interativa, e você pode ver vídeos, ler relatos, conhecer mitos e verdades, participar de chats e falar com médicos.

Corpo Belo
www.corpobelo.com.br

Manter um corpo belo é difícil, mas não impossível. Nesse site, você pode aprender algumas maneiras para se cuidar melhor, conhecendo tipos de ginástica, suplementos alimentares e até mesmo maquiagens mais adequadas a cada tipo de pele. No site, você encontra, ainda, artigos de especialistas falando de vários assuntos relacionados à moda e à beleza.

Serviços

Empregos
www.empregos.com.br

Procurando um emprego? Então, você veio ao lugar certo, ou melhor, ao site certo. No Empregos.com é possível cadastrar currículos ou anunciar vagas. Por isso, este site se completa, pois une quem precisa de empregados a quem procura emprego. Além disso, o site possui seções com reportagens, depoimentos, enquetes e espaços para diversão.

Bonn
www.bonn.com.br

Com uma lista de serviços que vai de A a W, essa página traz diversas opções para você não pagar mais caro na hora de contratar um serviço. Portanto, se você procura algum serviço, seja em matéria de artesanato ou vitrines, consulte antes o Business on Net.

Sexo

Cravo e Canela
www.osite.com.br/cravoecanela/index.html

Com um conteúdo bem elegante, essa página traz fotos bem produzidas de ensaios feitos com artistas e modelos. Com seções diversas, o Cravo e Canela traz revelações, dicas sensuais e várias promoções. Outros links levam você para as fotos do cravo e da canela, dois modelos especialmente escolhidos para fazer ensaios. E, na parte principal, um casal famoso revela suas intimidades em diversas cenas.

E-zona
www.cidadeinternet.com.br/br/portales/erotica/disclaimer

Para quem gosta de se aprofundar em tudo o que se refere a sexo, aqui é o lugar indicado. O E-zona traz notícias de fatos relacionados a sexo e ensaios, com modelos em fotos bem produzidas e sempre feitas em algum lugar que tenha a ver com o tema do ensaio. O site traz ainda diversos links com dicas e desenhos de inúmeras posições sexuais e uma seção animada sempre atualizada com uma história diferente para você se divertir.

Turismo

Turismo e Pesca
www.turismoepesca.com.br

Um barco parado em águas calmas num local fantástico, uma leve brisa e uma boa pescaria. É para lugares como esse que essa página promete levar você. Com inúmeras dicas, guias turísticos e indicações de pousadas e hotéis, o Turismo e Pesca tem o intuito de não deixar você entrar num barco furado. E, para melhorar, o site possui links com diversas informações sobre pescaria.

Monza Club
www.monzaclub.cjb.net

Se viajar de carro já é bem divertido, para os criadores dessa página, ir para a estrada num Monza é melhor ainda. Num site todo dedicado a essa marca clássica entre a frota de automóveis produzidos no Brasil, você pode ler comentários, opiniões, visitar uma grande "galeria" e ter em mãos uma seção que ajuda você na manutenção do carro – para não correr o risco de arriscar perder a viagem.

Humor

Solução

Palavras Cruzadas Diretas

Linguagem de programação para criação de páginas na Internet, com mais recursos que a HTML

Possibilidade de uso de uma informação

Comissão de Valores Mobiliários

(?) da água: explica a formação das chuvas

Forma de validação de contratos entre empresas "ponto com"

Aparecer; manifestar-se

Programa danoso como o "I Love You"

Programa de correio eletrônico

2.100, em romanos

Código de e-mails

Senha de acesso à Internet

Adora

Construção na qual nasceu Jesus

Conjunto de dados armazenados e nomeados

Unidade de medida de informação

Tonelada (símbolo)

A cor azul dos brasões (Heráld.)

"O (?) e a Rosa", novela da TV Globo

Via pública

Divisão proporcional

Taxa de juros do mercado inglês

Desceu; arriou

1, em romanos

Boba; otária

Função de sites como o Yahoo

Grupo que disputa uma candidatura

David (?), ator britânico

Organização Mundial do Comércio

Garoto, em inglês

Grande, em inglês

Capital do Vietnã

Dispositivo de controle do cursor na tela

Altura; tolera

Substância armazenada no botijão

Filho, em inglês

BANCO 3/big — kid — son. 4/blau. 5/nivel.